

SN PROGRAMMABLE

DIGITAL ACTION LEARNING SYSTEM



SV-336

USER'S MANUAL



INTRODUCTION

Congratulations! You are now the proud owner of a **QJ SN PROGRAMMABLE** joystick. The **SN PROGRAMMABLE** has been designed especially for the new generation of games on the Super NES which require you to perform many new and different moves and actions on your joystick. The programmable functions of the **SN PROGRAMMABLE** will make playing your games much easier and will give you the edge in defeating the enemy.

SN PROGRAMMABLE is the most advanced joystick in the world - use its power well!

C O N T E N T S

1. PROGRAMMABILITY & PRE-PROGRAMMED MOVES	2
2. CONNECTION	3
3. MAJOR COMPONENTS	3
4. LCD CONTROL PANEL	4
5. LIQUID CRYSTAL DISPLAY	4
6. MODE SELECTION	5
7. AUTO FIRE SELECTION	6
8. ACTION SEQUENCE PROGRAMMING	7
9. ACTION SEQUENCE PLAYBACK	8
10. SLOW MOTION	11
11. TROUBLE SHOOTING	12
12. CAUTION	12

PROGRAMMABILITY AND PRE-PROGRAMMED MOVES

Your new **QJ SN PROGRAMMABLE** is equipped with the latest technological features that can greatly assist you in defeating the most challenging of opponents!

In addition to autofire, variable slow motion, an 8-way directional joystick, special 8-button layout, and extra rugged construction, we have added the awesome feature of "Programmability" and have already pre-programmed 29 special moves and a secret code into your joystick for you!

"Programmability" means that you can "Program" a sequence of multi-combination moves into a single button on your **SN PROGRAMMABLE**. Then, by simply touching that button, you can easily perform the recorded action as often as you like.

The chart on page 5 demonstrates the 18 popular moves for "Street Fighter II™" and 9 moves for Fatal Fury that are pre-programmed into the Action Keys. We have also programmed two more very powerful moves for SFII: the Four Hit Flash Kick for Guile and the Hurricane Combo for Ken. The secret code key will enable you to choose a character and have him fight against himself in "Street Fighter II™". All of these features have been pre-programmed into your **SN PROGRAMMABLE** and can not be erased or modified.

In addition, there are six more blank spaces in the program modes for you to create and save your own special moves. The **SN PROGRAMMABLE** uses REAL-TIME programming. This means that it records your moves in the exact sequence and timing as you perform them. It is able to differentiate between split-second actions and those that require a one or two second hold, and will record them exactly as you want.

NOTE : We will often refer to programming as "Action Learning".

***PLEASE NOTE:** The preprogrammed combo moves are invalid in the "Turbo" mode of the SFII Turbo version, but work fine in the "Normal" playing mode.

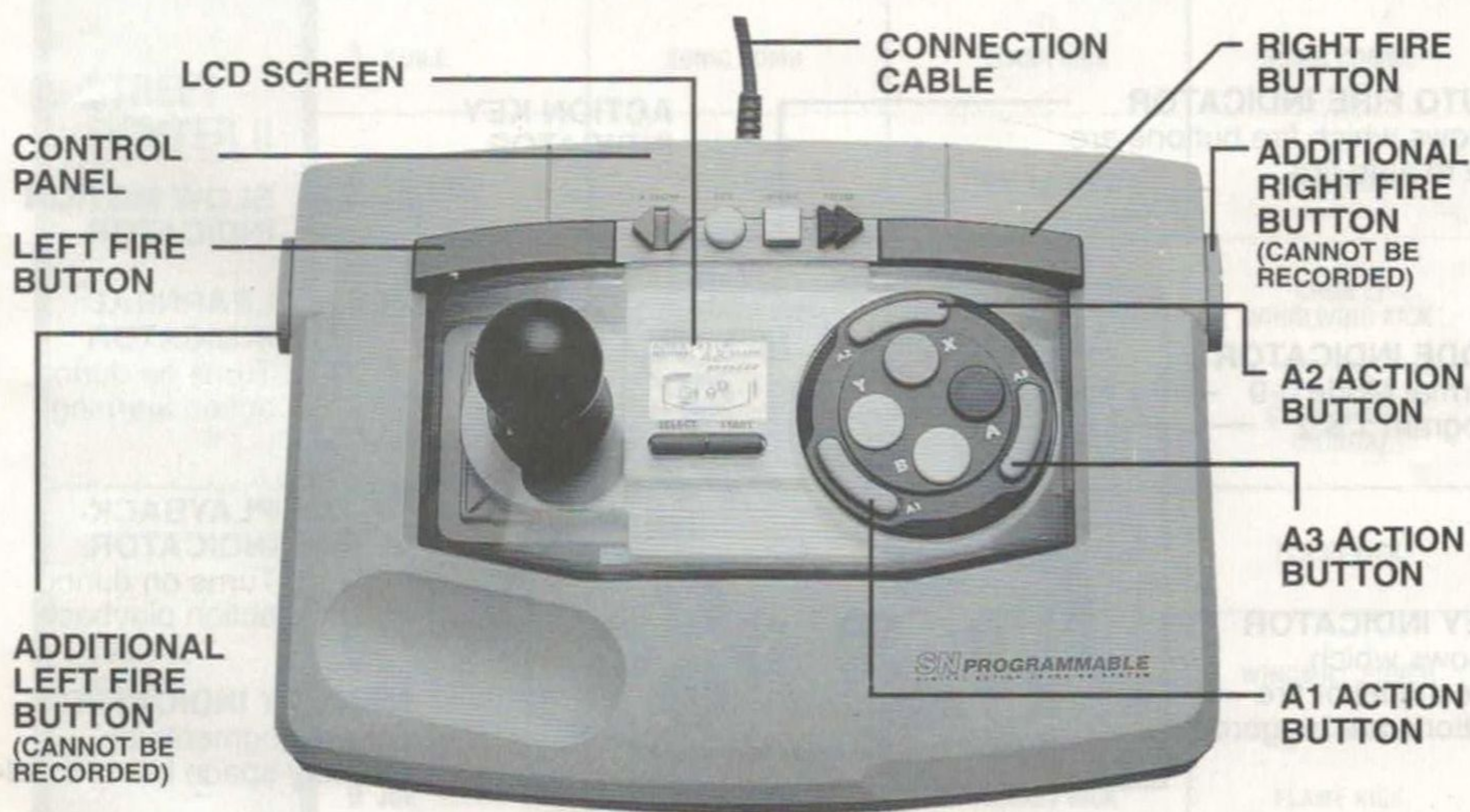
CONNECTION

Do not connect or disconnect the **SN PROGRAMMABLE** while the **SUPER NES** is switched on.

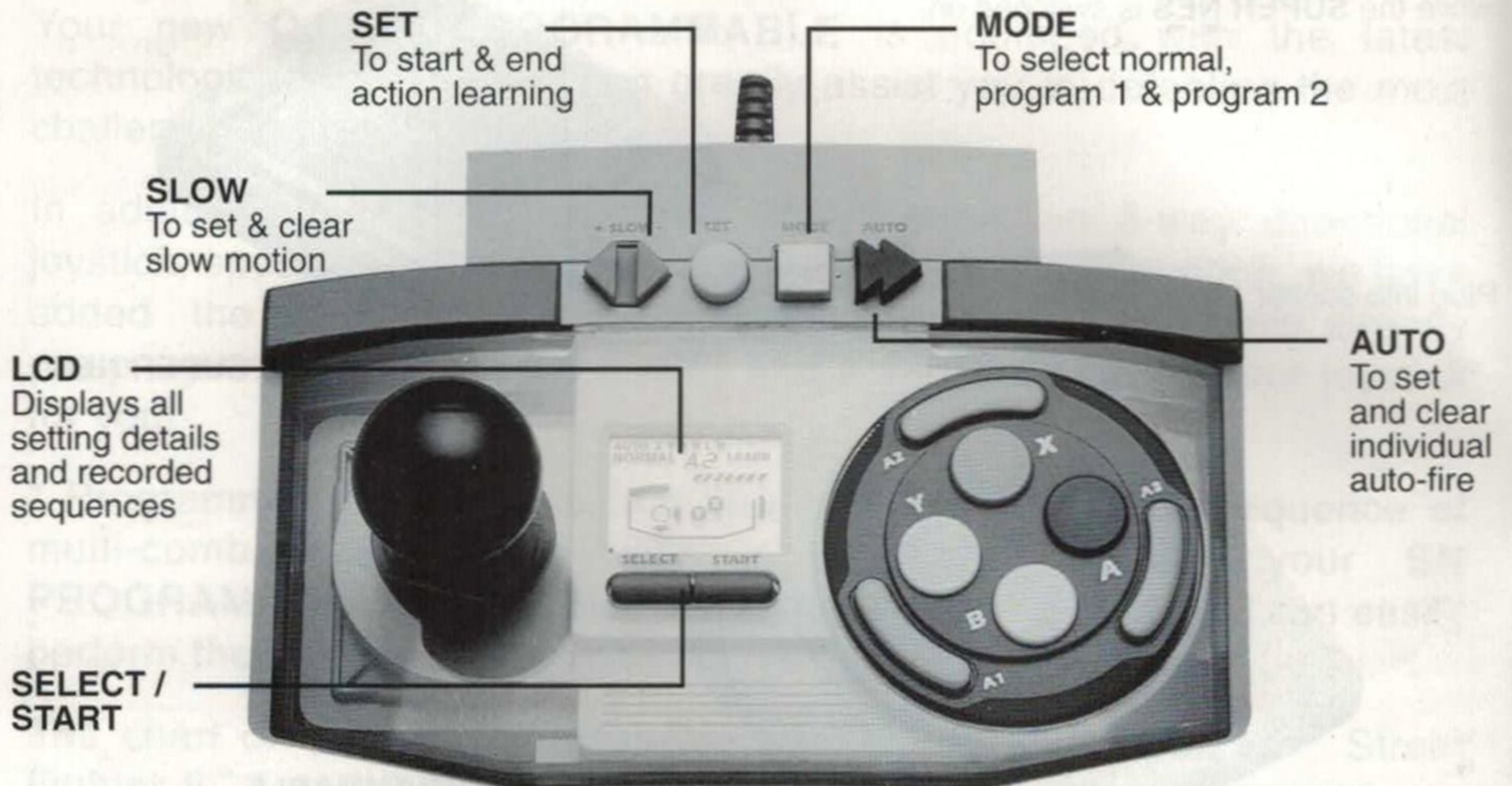
Plug into socket 1 or 2



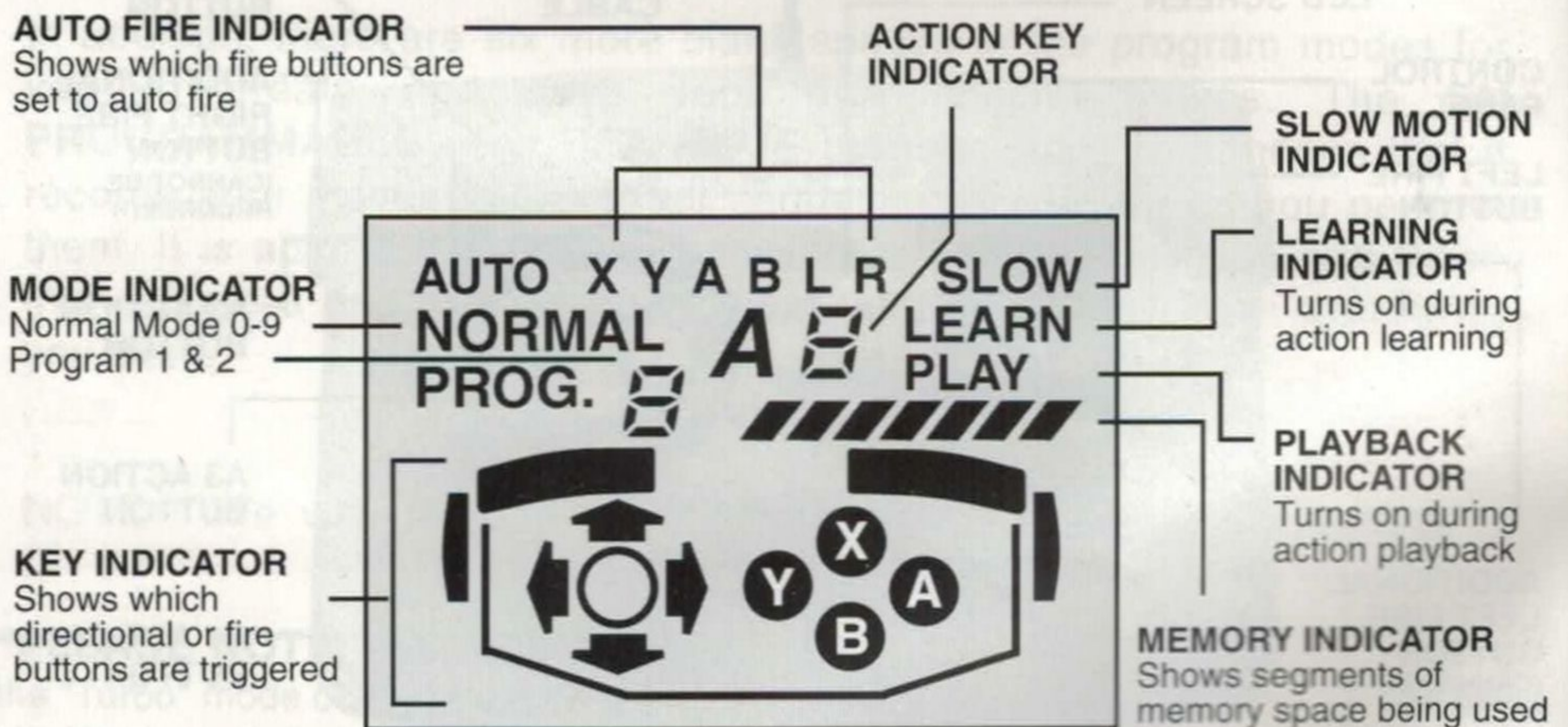
MAJOR COMPONENTS



LCD CONTROL PANEL



LIQUID CRYSTAL DISPLAY



MODE SELECTION

The **SN PROGRAMMABLE** has twelve different modes : **NORMAL 0-9, PROGRAM 1 & PROGRAM 2**. You can switch modes to use the different pre-programmed moves at any time.

NORMAL MODES

The **SN PROGRAMMABLE** provides 10 built-in modes, Normal 0 to Normal 9. In each mode, three different multi-combination moves have been stored in the action keys for you. These moves can not be modified or erased at any time.

You can not program any of your own combinations in the Normal modes. You must use Program 1 or Program 2 to save them.

GAME	MODE	A1	A2	A3
STREET FIGHTER II	NORMAL 0	* SECRET CODE	FOUR HIT FLASH KICK (GUILE)	HURRICANE COMBO (KEN)
	1 KEN/RYU	DRAGON PUNCH	FIRE BALL	HURRICANE KICK
	2 KEN/RYU	DOUBLE HIT DRAGON PUNCH	DOUBLE HIT FIRE BALL COMBO	KICK FIRE BALL
	3 GUILE	SONIC BOMB	FLASH KICK	SONIC COMBO
	4 DHALSIM	YOGA FIRE	YOGA FLAME	TORPEDO
	5 ZANGIEF/CHUN LI	SPINNING CLOTHESLINE	SPINNING PILE DRIVER	CHUN LI WHIRLWIND KICK
	6 BLANKA/HONDA	(BLANKA/HONDA) ROLLING ATTACK	DOUBLE HIT ROLLING COMBO (BLANKA)	STUN THROW (HONDA)
FATAL FURY	7 TERRY	SCREWDRIVER	NAPALM PUNCH	FLASH KICK
	8 ANDY	ACROBAT KICK	ELBOW SMASH	WINDMILL PUNCH
	9 JOE	CYCLONE PUNCH	ROCKET KICK	FLAME KICK

★ SECRET CODE

Your **SN PROGRAMMABLE** contains a secret code for "Street Fighter II™" in the "A1" button of the **Normal 0** mode. This secret code will enable you to select a character and then have him fight against himself. (For example, you could choose to be Ryu and fight against Ryu).

You must activate this secret code by pressing the "A1" button before the "Capcom" screen appears on your TV screen. You will know that the secret code has been activated when the following happens :

1. You will hear a special sound when the "Capcom" screen is being displayed.
2. The background color will change to blue on the "Street Fighter II™" screen.

PROGRAM MODES

The **SN PROGRAMMABLE** provides two program modes. In each mode, you can record and play back three different multi-combination moves which are stored in the action keys. You can switch modes during play to fully utilize the six memory spaces (three in each mode). However, you will not lose all that you have stored in memory if you disconnect the **SN PROGRAMMABLE** from the game console.

*When **SN Programmable** is connected to the game console, the LCD will look like this.*

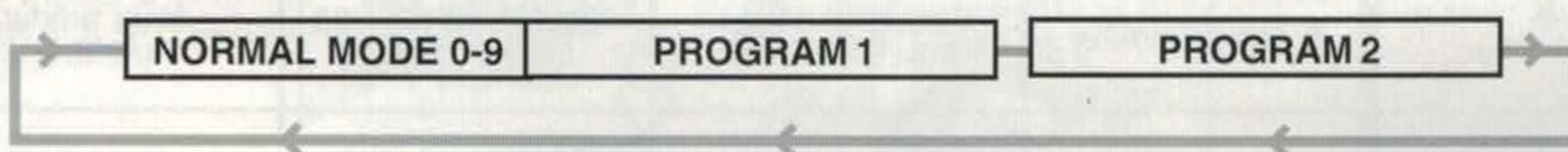
Default mode is NORMAL



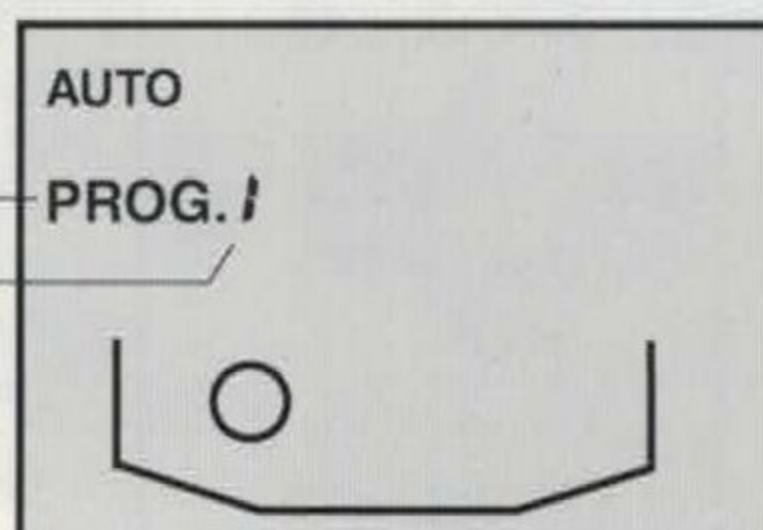
SELECTING A MODE

To change the mode, press **MODE** each time to shift to another mode.

MODE SHIFTING SEQUENCE




Program mode
Number of program



AUTO FIRE SELECTION

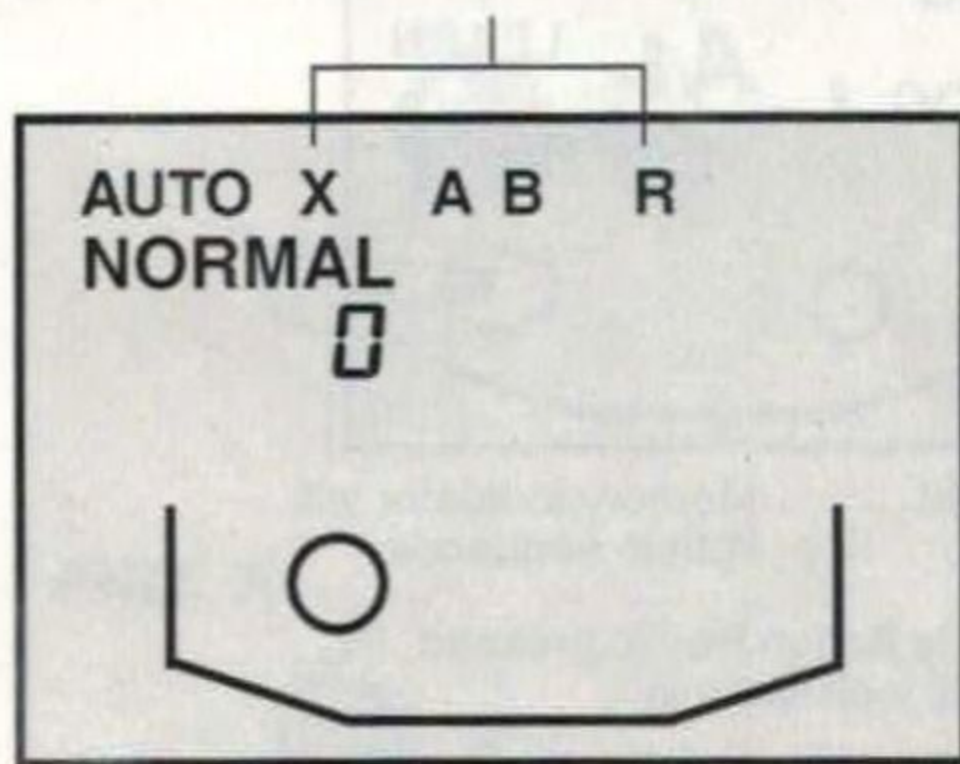
The six fire buttons (X, Y, A, B, L, R) can be set to auto fire independently. The setting method is the same in both NORMAL & PROGRAM mode.

SETTING AUTO FIRE


Press and hold  and then select chosen fire button to use Auto Fire function.

E X A M P L E

The displayed letters represent which fire buttons are set to Auto Fire.



CLEAR AUTO FIRE

Press and hold  and then select chosen fire button to clear auto fire.

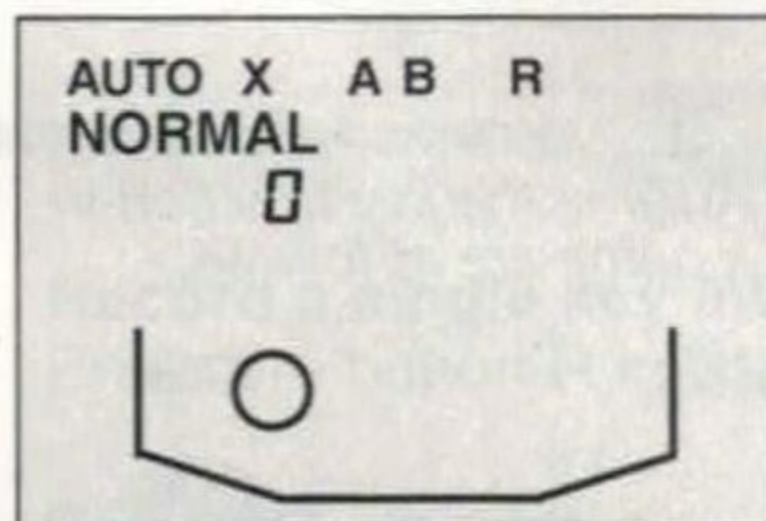
E X A M P L E

To clear the Auto Fire function of the fire button X, hold the AUTO key and then press X fire button once. The letter X on the LCD will then disappear.

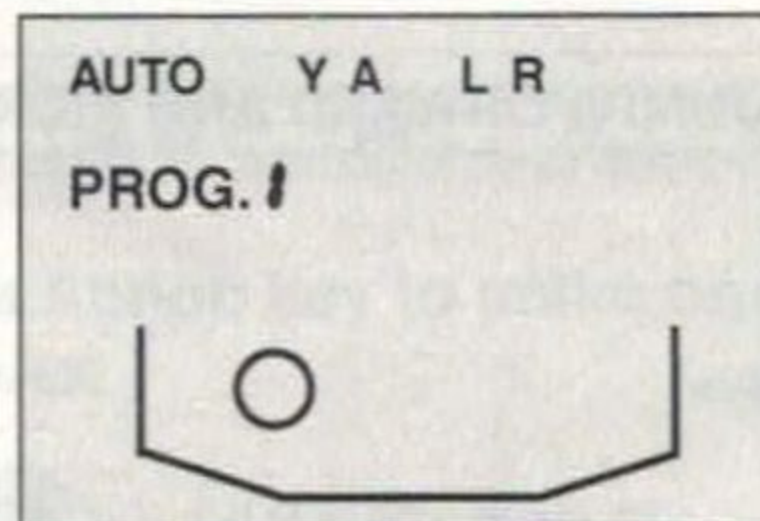


E X A M P L E

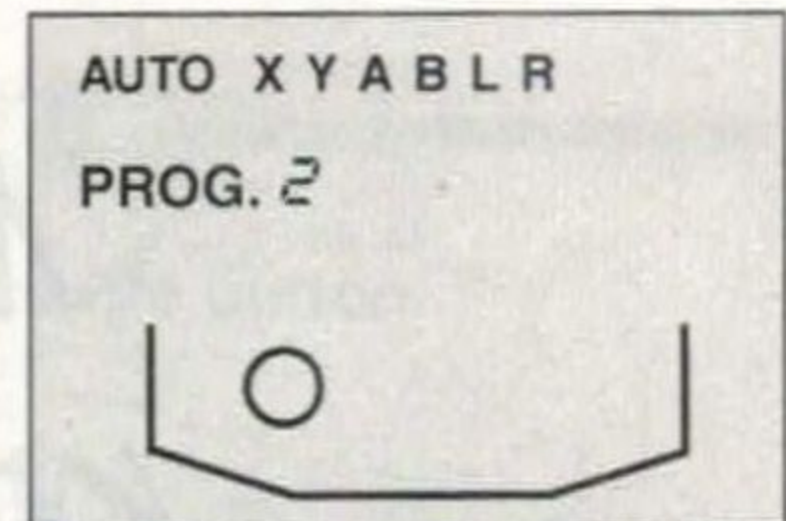
You can have various settings of Auto Fire in Normal 0-9, Program 1 and Program 2.



NORMAL MODE
Selected Auto Fire:
X, A, B, R



PROGRAM 1
Selected Auto Fire:
Y, A, L, R





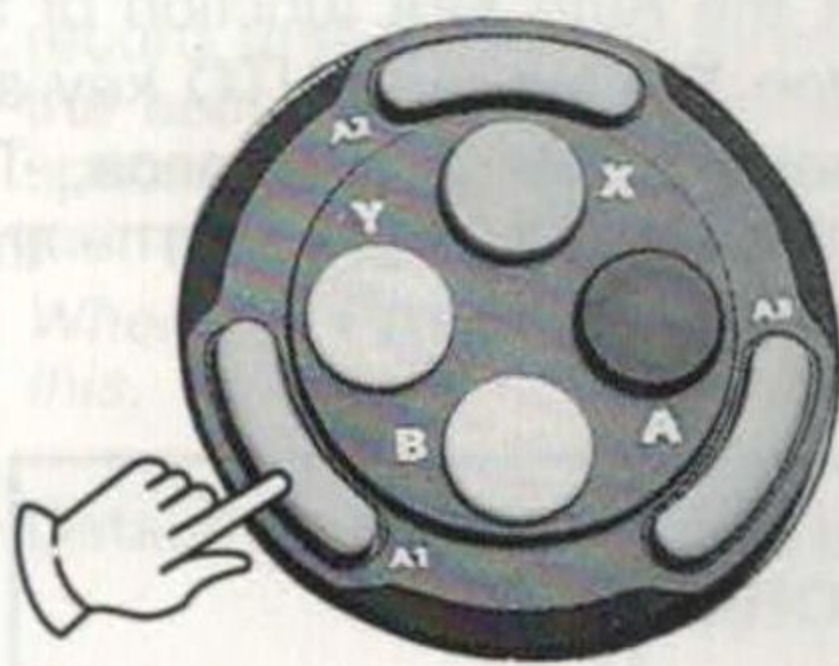
PROGRAM 2
Selected Auto Fire:
X, Y, A, B, L, R

ACTION SEQUENCE PROGRAMMING

You can program action sequences in the program modes. (PROG.1 & PROG.2). Each mode will hold three sequences for playback. You may choose to store any combination of directionals and fire buttons. As discussed earlier, the **SN PROGRAMMABLE** uses REAL-TIME programming, so it will record your combinations exactly how you perform them.

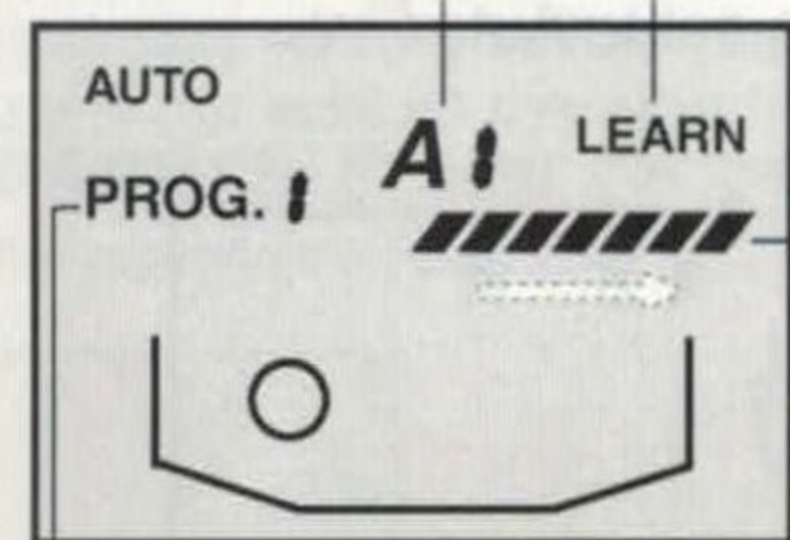
LEARNING PROCEDURE

1. Select PROG. 1 or PROG. 2 by pressing **MODE** 
2. Press **SET**  to start learning.
3. Select the Action Key (1,2,3) in which to store the sequence.



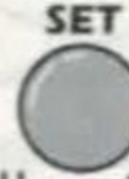
After selecting the Action Key, you can change your chosen Action Key to any other Action Key before inputting any action sequence.

Selected Action Key Shows learning has started



Selected program Memory indicator will light in sequence

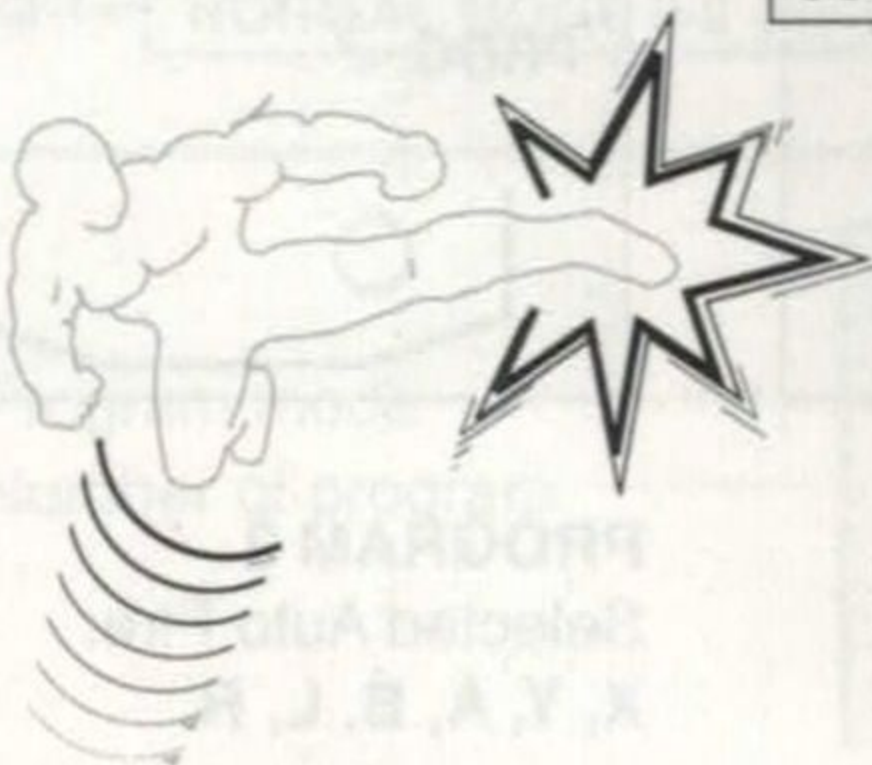
Once the Action Key is pressed, the LCD will look like this

4. Input the sequence. The timing begins as soon as you start to move, so don't hesitate!
5. Press **SET**  to end learning. If all the steps are used up, the learning will automatically stop.

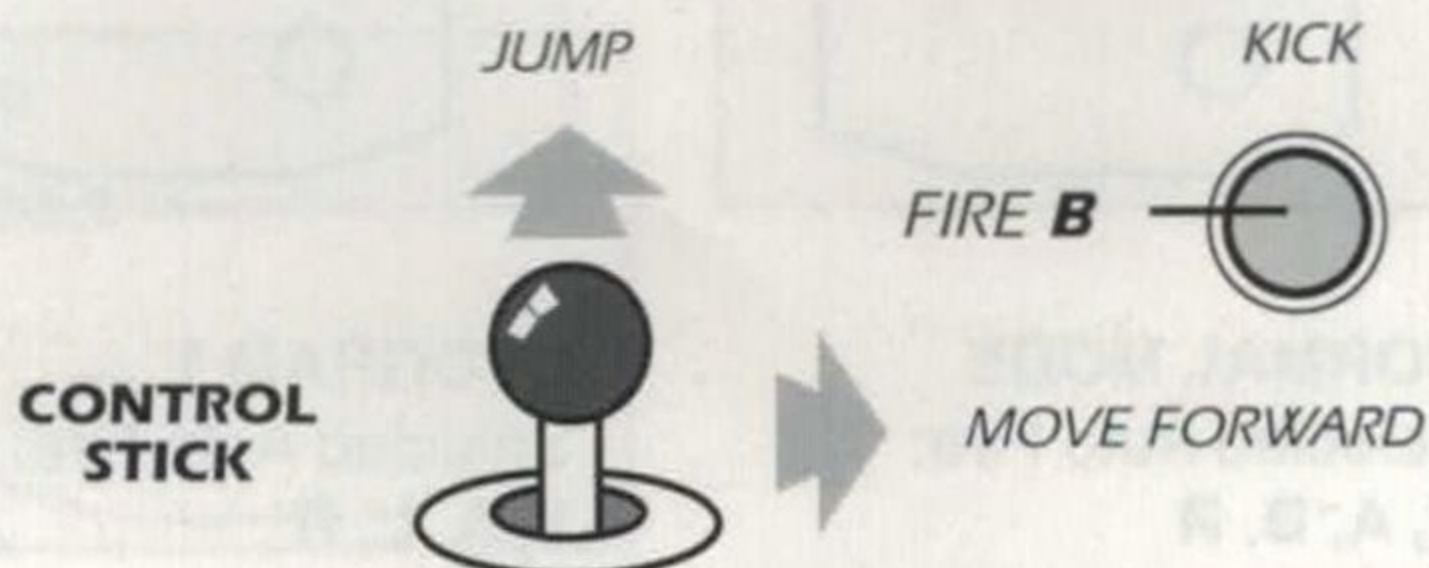
E X A M P L E

Suppose you want to record the following action in Action Key 1 of PROG.1

JUMP FORWARD AND KICK

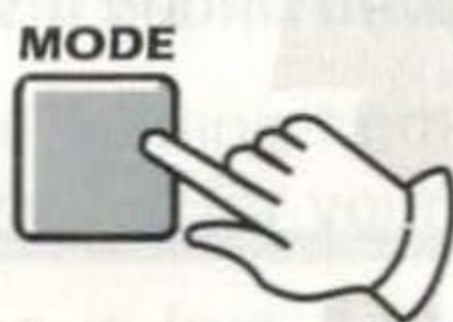


Assume the key function in a game are as follows:

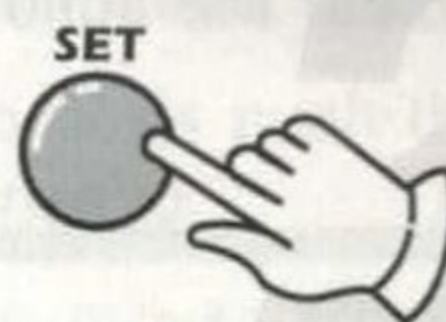


E X A M P L E

Select Prog.1



Start Learning



Select A1



Input Jump



Turn 45°



Press Fire B

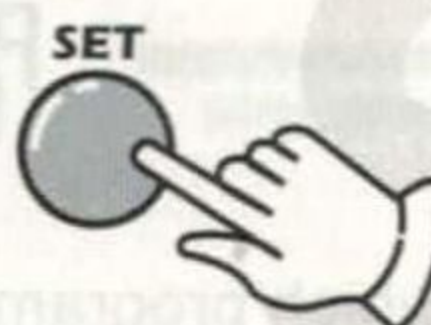
(Still holding the joystick)



FIRE X



Press SET to end



* Remember that your sequence is being recorded in REAL TIME, so you must perform it correctly or else try again. Watch your TV screen to see if you've achieved the desired action through your motions.

Instead of programming an action sequence, you can program some additional fire buttons to improve your favorite moves and attacks.

E X A M P L E

Record a single key into the Action key to make one more fire button.
Press fire button R in Step 4

FIRE R



A 2

A2 becomes fire button R

Record double key or more into the Action key.
Press fire button A and L at the same time in Step 4

FIRE A





FIRE L



A 2

A2 becomes fire button
A + fire button L

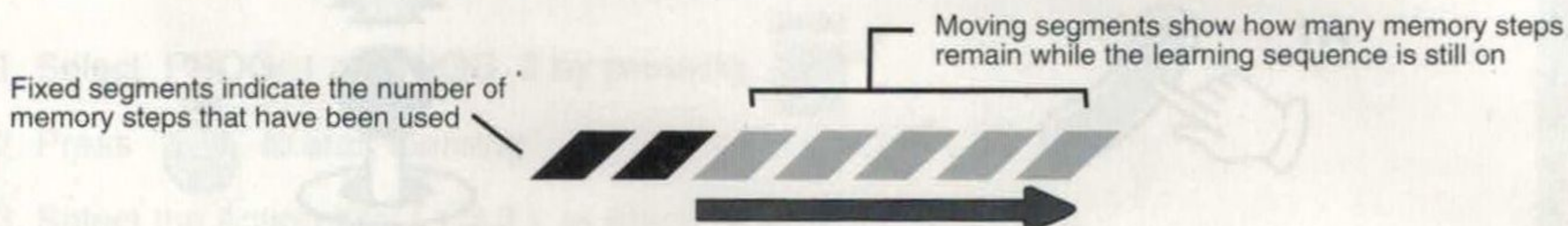
CLEAR THE ACTION

Press , then the button that you want to clear, then  again. You can also clear the action sequence from memory by over-writing it with a new action.

NOTE

MEMORY INDICATOR

Shows how many steps are used in memory in proportion to how many still remain.



The maximum time interval available between each step while recording is about 4.5 seconds. If none of the keys have been triggered after the time interval, the learning sequence will be automatically stopped.

ACTION SEQUENCE PLAYBACK

You can play back any of the pre-programmed moves or special moves of your own as often as you like. Here's how to do it:

PLAYBACK PROCEDURE

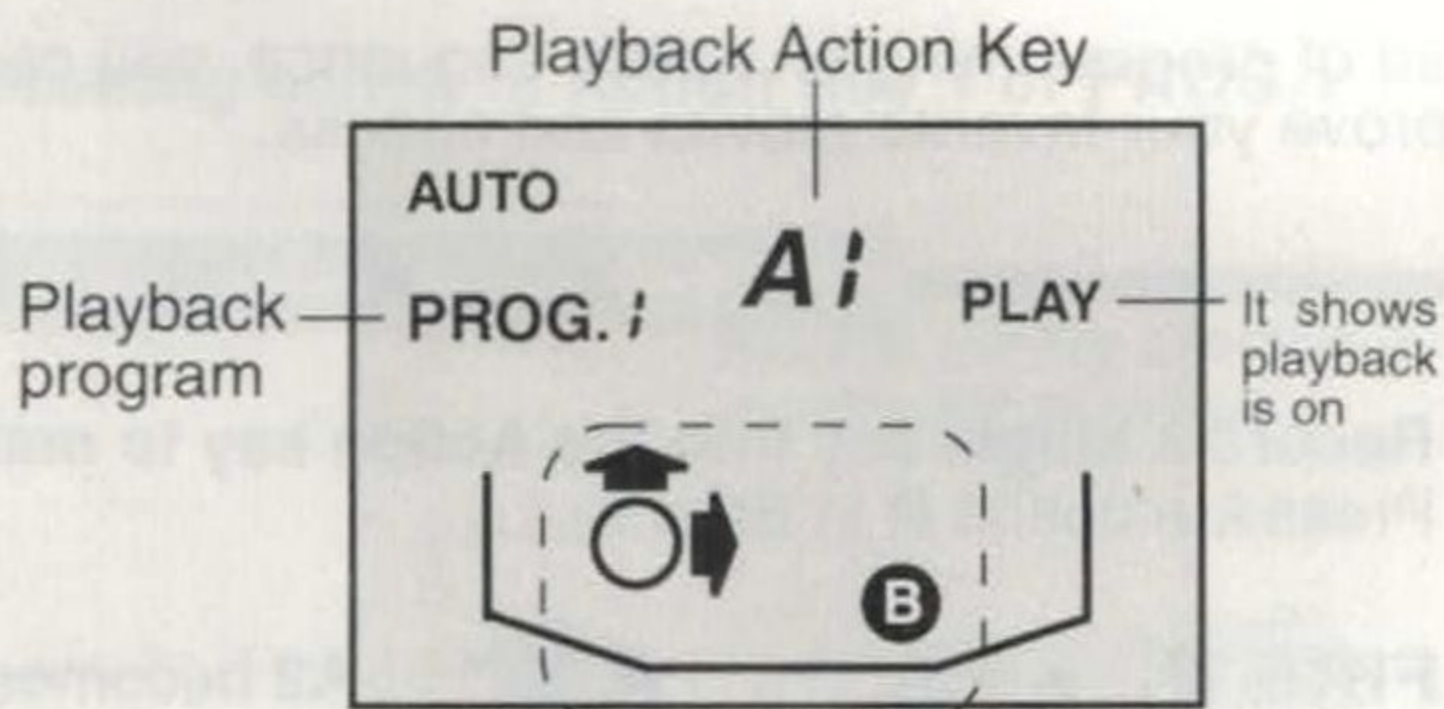
1. Select which program mode you want by pressing

MODE



2. Select and press the Action Key that you want to playback.

You don't have to hold the Action Key until the action is completed. Just simply press and release the Action Key and the action will playback automatically.



You will see the action indicators move in sequence on the LCD screen and at the same time you will see the action being performed by the character on your TV.

Note : To switch modes more quickly, hold down the "MODE" button.

MIRROR FUNCTION

The pre-programmed moves that have been recorded assume that you're fighting from the left side. However, the mirror function enables these moves to be "mirrored" to produce the same effect from the right side.

If you are fighting from the right side, all you have to do is push the control stick to the left for your actions to be automatically mirrored.

The same is true if you have programmed your own moves from the right side. If you program from the right, and then you fight from the left, you will also have to push the control stick to the left to mirror your actions.


For example, if you recorded a fireball in the "AI" button from the right side, but you jumped to the left and are fighting from that side, you can still produce the fireball by pushing the control stick to the left and pressing "AI".

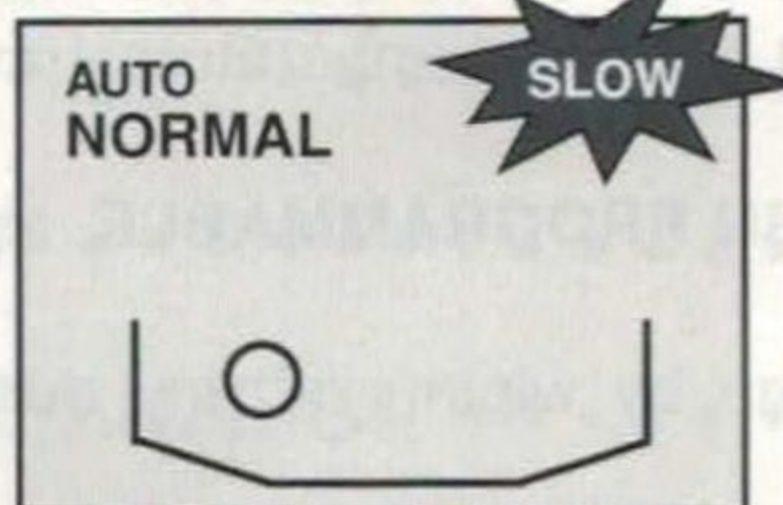
SLOW MOTION

Slow motion is used to slow down the game. This feature can be used in the Normal and Program Modes. The slow down action cannot be recorded in the Action Keys, and the action playback will not be valid in the game during slow motion.

NOTE : Some games do not utilize this feature.

SET SLOW MOTION

Press  to start slow motion.



— It will flash at five different speeds which represent five levels of slow motion.


SPEED ADJUSTMENT

Press once to increase speed by one step.



Press once to decrease speed by one step.

CLEAR SLOW MOTION

Press 

to clear slow motion.

TROUBLE SHOOTING

NO LCD DISPLAY

Reconnect the cable to the game console

FIRE BUTTONS AND JOYSTICK ARE NOT FUNCTIONING

Reconnect the cable to the game console

CANNOT PLAYBACK YOUR PROGRAMMED ACTION

Check that you are in the correct program mode and are pressing the correct action key.

Make sure that you are not moving the directional on the joystick while trying to playback your action.

Make sure that your action sequence does not require too many steps to overload the available memory space.

CANNOT BACKUP THE MEMORIES

Backup battery is used up. Please see below for reference.

CAUTION

- Do not apply pressure against the LCD screen, as this may damage the display.
- Do not store in direct sunlight or at extreme temperatures, as this may damage the components.
- Do not pour any liquid on or into **SN PROGRAMMABLE**, as this may damage the components.
- Keep **SN PROGRAMMABLE** clean by wiping off any dust or grime with a dry cloth.

MEMORY BACKUP BATTERY

The memory backup battery in your **SN Programmable** has an effective life of about two years under normal operating conditions. Note that temperature extremes can shorten the battery and cause memory losses.

When the battery has run out of power storage capability, you may want to replace the battery with a new one, here's how :

Return the entire joystick to STD Entertainment (USA) Inc.

at 110 Lakefront Drive • Hunt Valley, MD 21030 U.S.A.

Along with a check or money order for \$12.00 to cover shipping and handling (Please allow 2-3 weeks)

EINLEITUNG

Wir gratulieren! Sie sind nun der stolze Besitzer des **QJ SN PROGRAMMABLE** joystick. Der **SN PROGRAMMABLE** wurde speziell für die neue Generation von Spielen für den Super NES entwickelt, die die Ausführung von vielen neuen und unterschiedlichen Bewegungssequenzen auf Ihrem Joystick erfordern. Das Gerät eröffnet Ihnen ungeahnte Möglichkeiten aufgrund seiner "Programmierbarkeit". Durch vorprogrammierte Spezialmanöver und ein oder zwei Tricks, die Ihnen die Durchführung der Spielzüge erleichtern, gewinnen Sie entscheidende Vorteile und können Ihre Gegner mit leichter Hand besiegen.

SN PROGRAMMABLE ist die fortschrittlichste joystick der Welt - nützen Sie deren Vorteile gut aus!

I N H A L T

1. PROGRAMMIERBARKEIT & VORPROGRAMMIERTE MANÖVER •	2
2. ANSCHLIESSEN •••••	3
3. HAUPTBESTANDTEILE •••••	3
4. LCD STEUERPULT •••••	4
5. FLÜSSIGKRISTALL-ANZEIGE •••••	4
6. MODUSAUSWAHL •••••	5
7. AUTOMATISCHE SCHUSSWAHL •••••	7
8. PROGRAMMIEREN EINES HANDLUNGSABLAUFS •••••	8
9. WIEDERGABE DES HANDLUNGSABLAUFS •••••	10
10. ZEITLUPENTEMPO •••••	11
11. FEHLERSUCHE •••••	12
12. EMPFEHLUNGEN •••••	12

PROGRAMMIERBARKEIT & VORPROGRAMMIERTE MANÖVER

Ihre neue **QJ SN PROGRAMMABLE** ist mit den letzten technologischen Neuigkeiten ausgestattet, die Ihnen bei der Abwehr der herausforderndsten Opponenten von grosser Hilfe sein werden.

Zusätzlich zu Autofeuern, variable Zeitlupe, einem 8-direktionalen Steuerfeld, 8 Spezialtasten, und einer besonders robusten Konstruktion, haben wir das Gerät mit den beeindruckenden Möglichkeiten der "Programmierbarkeit" ausgestattet und bereits 29 Spezialmanöver sowie einen Geheimkode für Sie vorprogrammiert!

"Programmierbarkeit" bedeutet, daß Sie eine Taste des **SN PROGRAMMABLE**

mit einer Abfolge von unterschiedlichen Bewegungssequenzen programmieren können. Anschließend können Sie dieses Manöver durch Betätigen dieser Taste abrufen, und somit in einfachster Weise ausführen, sooft es Ihnen beliebt.

Die Tabelle auf Seite 5 zeigt 18 der beliebtesten Manöver für "Street Fighter II™" und 9 Manöver für "Fatal Fury", die durch Betätigen der Action-Tasten abgerufen werden können. Außerdem haben wir zwei sehr effektive Manöver für SFII: den Four Hit Flash Kick für den Hinterhalt und den Hurricane Combo für Ken. Der Geheimkode ermöglicht Ihnen die Auswahl einer Figur, die im "Street Fighter II™" gegen sich selbst kämpft. Alle diese Möglichkeiten wurden fest in Ihren **SN PROGRAMMABLE** programmiert, und können nicht gelöscht oder modifiziert werden.

Zusätzlich hierzu sind weitere 6 freie Speicherplätze im Program-Modus vorhanden, die Ihnen zur Programmierung Ihrer eigenen Spezialmanöver zur Verfügung stehen. Der **SN PROGRAMMABLE** arbeitet mit Realzeit-Programmierung. Dies bedeutet, daß das Gerät Ihre Bewegungen in genau der Reihenfolge und in genau der zeitlichen Abstimmung ausführt, mit der Sie diese während der Programmierung ausführen. Das Gerät kann zwischen Manövern unterscheiden, die entweder in Sekundenbruchteilen ausgeführt werden müssen, oder aber Manöver erfordern, die mit 1 oder 2 Sekunden Verzögerung durchgeführt werden müssen, und speichert diese genau so ab, wie Sie es wünschen.

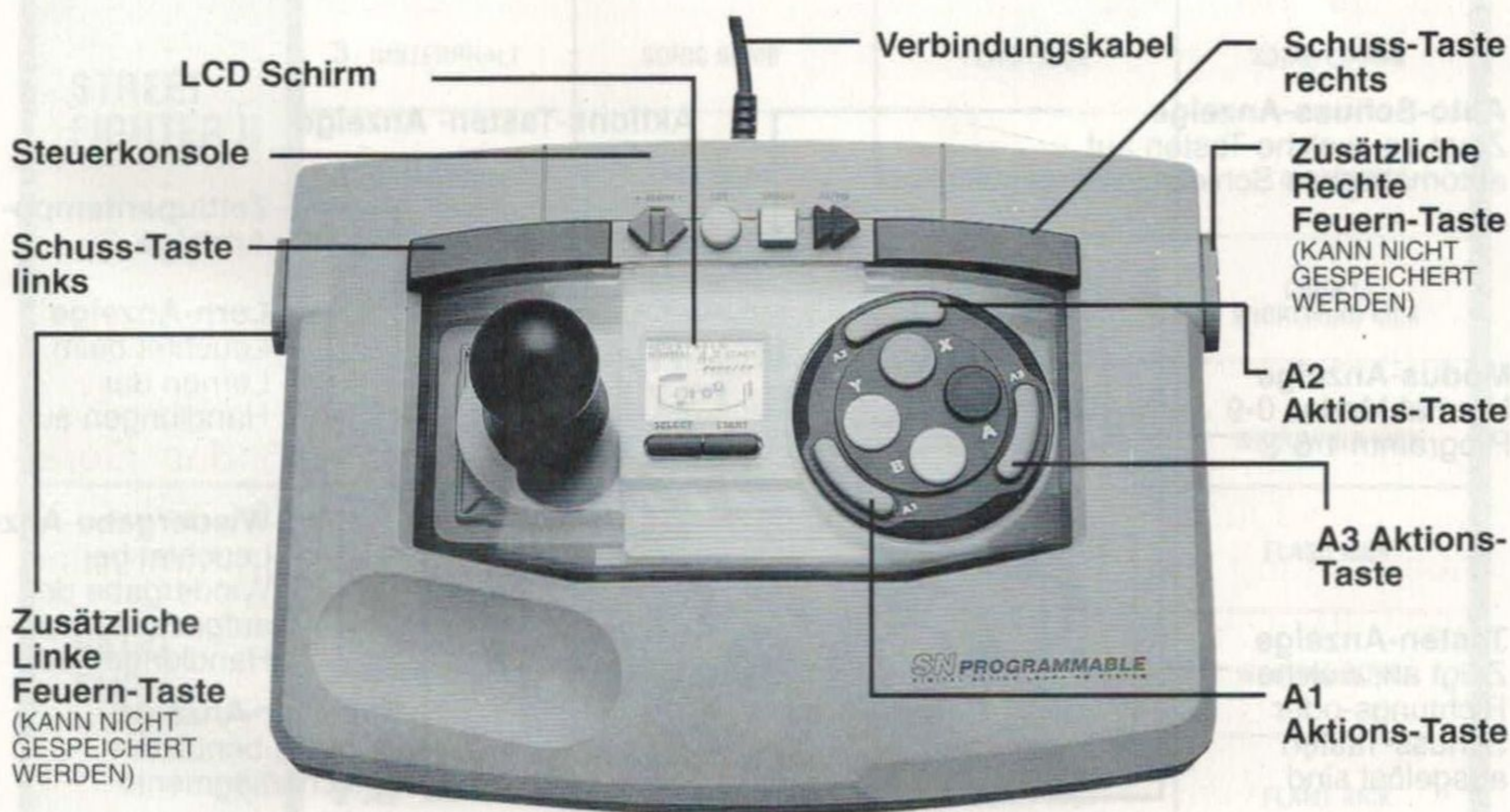
ANSCHLIESSEN

Do not connect or disconnect the **SN PROGRAMMABLE** while the **SUPER NES** is switched on.

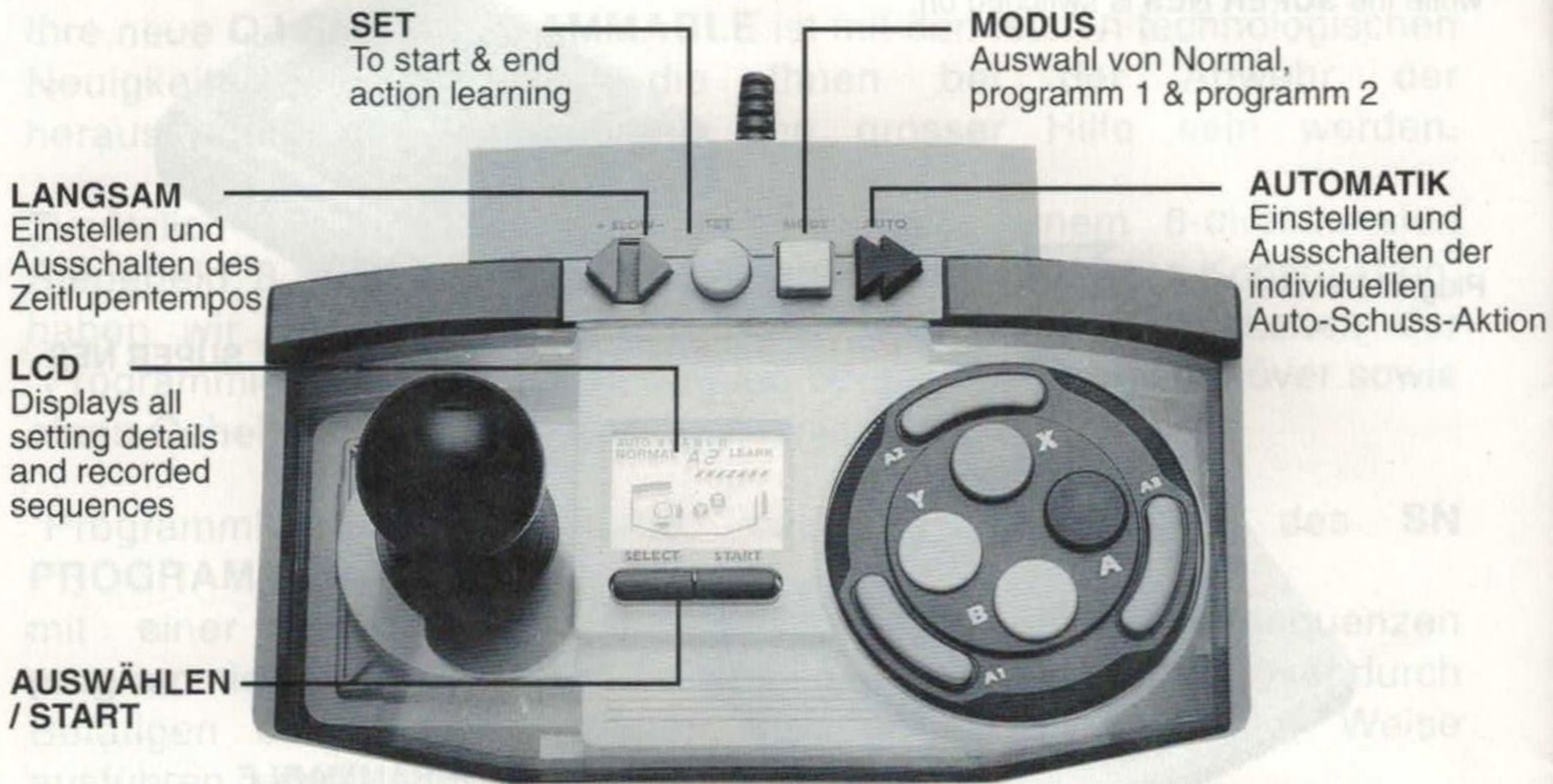
Plug into socket 1 or 2



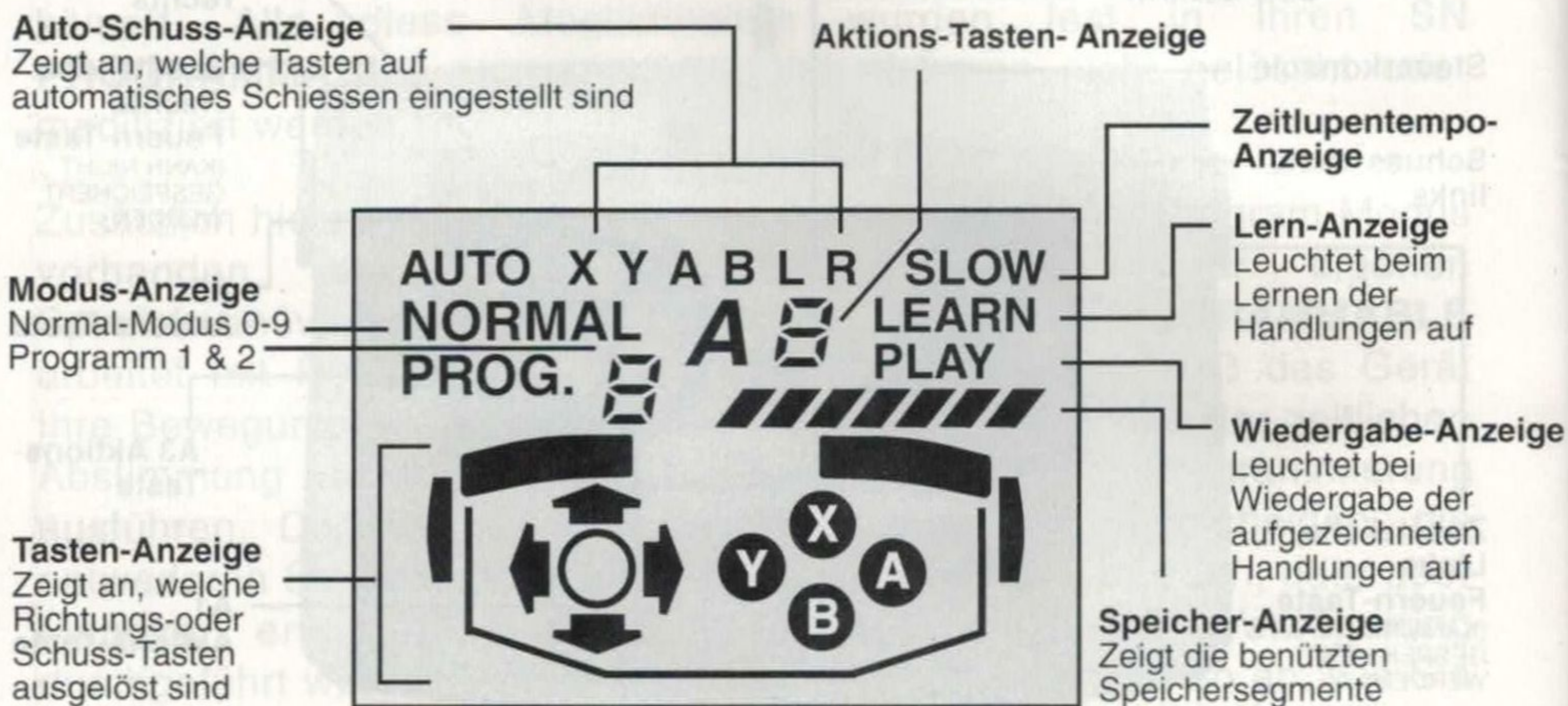
HAUPTBESTANDTEILE



LCD-STEUERPULT



LIQUID CRYSTAL DISPLAY



MODUSWAHL

Der **SN PROGRAMMABLE** verfügt über zwölf verschiedene Spielmodi: **NORMAL 0-9, PROGRAMM 1 & Programm 2**. Sie können zwischen diesen Modi umschalten, um verschiedene, vorprogrammierte Manöver jederzeit abzurufen.

NORMAL-MODI

Der **SN PROGRAMPAD** bietet Ihnen 10 fest programmierte Modi zur Auswahl an. Normal 0 bis Normal 9. In jedem Modus wurden 3 verschiedene Kombinationsmanöver unter den Aktions-Tasten für Sie abgespeichert. Diese Manöver können nicht verändert oder gelöscht werden. Sie können in den Normal-Spielmodi keine eigenen Bewegungsmanöver programmieren. Sie müssen, um diese speichern zu können, Programm 1 oder Programm 2 aktivieren.

SPIEL	MODUS	A1	A2	A3
STREET FIGHTER II	NORMAL 0	* GEHEIM CODE	FOUR HIT FLASH KICK (GUILLE)	HURRICANE COMBO (KEN)
	1 KEN/RYU	DRAGON PUNCH	FIRE BALL	HURRICANE KICK
	2 KEN/RYU	DOUBLE HIT DRAGON PUNCH	DOUBLE HIT FIRE BALL COMBO	KICK FIRE BALL
	3 HINTERRHALT	SONIC BOMB	FLASH KICK	SONIC COMBO
	4 DHALISMUS	YOGA FEUER	YOGA FLAMME	TORPEDO
	5 ZANGIEF/CHUN LI	ROTIERENDE WASCHELEINE	ROTIERENDER RAMMBOCK	CHUN LI WHIRLWIND KICK
	6 BLANKA/HONDA	(BLANKA/HONDA) ROLLENDE ATTACKE	DOUBLE HIT ROLLING COMBO (BLANKA)	CHUN LI WHIRLWIND KICK
FATAL FURY	7 TERRY	SCHRAUBENZIEHER	NAPALM PUNCH	FLASH KICK
	8 ANDY	ACROBAT KICK	ELBOW SMASH	WINDMIL PUNCH
	9 JOE	CYCLONE PUNCH	ROCKET KICK	FLAME KICK

* GEHEIMKODE

Ihr **SN PROGRAMMABLE** enthält einen Geheimkode für den "Street Fighter II™", der unter der "A1" Taste im **Normalspiel-Modus 0** abgerufen werden kann. Dieser Geheimkode ermöglicht es Ihnen einen Spieler auszuwählen, der dann gegen sich selbst kämpfen muß. (Zum Beispiel könnten Sie bestimmen, daß Sie als Ryu gegen sich selbst kämpfen). Sie müssen dazu den Geheimkode aktivieren, indem Sie die "A1" Taste betätigen, bevor der "Capcom" Bildschirm erscheint. Sie wissen, daß der Geheimkode aktiviert wurde, wenn folgendes eintritt :

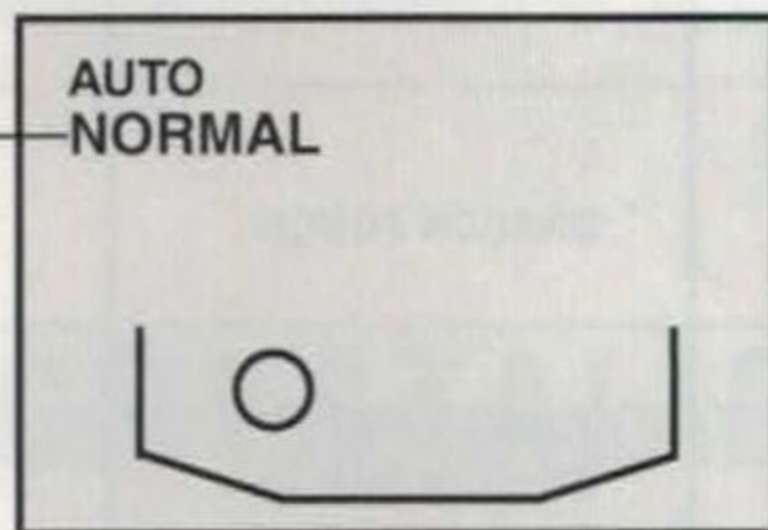
1. Sie hören einen besonderen Ton, wenn der "Capcom" Bildschirm erscheint.
2. Die Hintergrundfarbe ist blau wenn der "Street Fighter II" Bildschirm erscheint.

PROGRAMM-MODI

SN PROGRAMMABLE verfügt über zwei Programm-Modi. In jedem dieser Modi können drei verschiedene Mehrfachkombinations-Züge erfasst und wiedergegeben werden, die danach in die Aktionstasten gespeichert werden. Im Verlauf des Spiels kann ein Moduswechsel stattfinden, um vllig von den sechs Speichern (je drei pro Modus) Gebrauch zu machen. Auch wenn Sie den **SN PROGRAMMABLE** von der Spiele-konsole trennen, geht der Speicherinhalt nicht verloren.

Wenn **SN PROGRAMMABLE** mit der Spielkonsole verbunden ist, zeigt die Flüssigkristallanzeige folgendes an.

Der NORMAL-MODUS ist der Standard-Modus



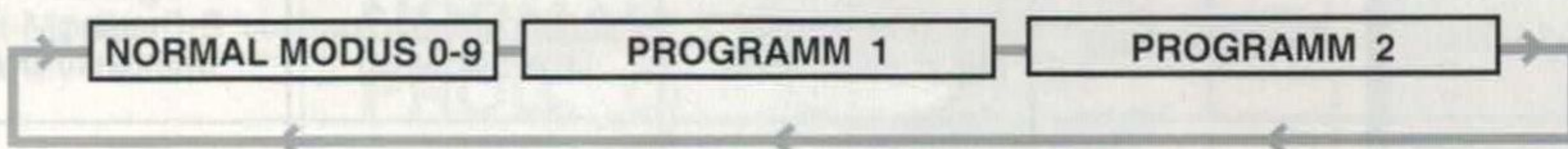
SELECTING A MODE

Jedes Umstellen in einen anderen Modus erfordert das Betätigen der **MODE** Taste.

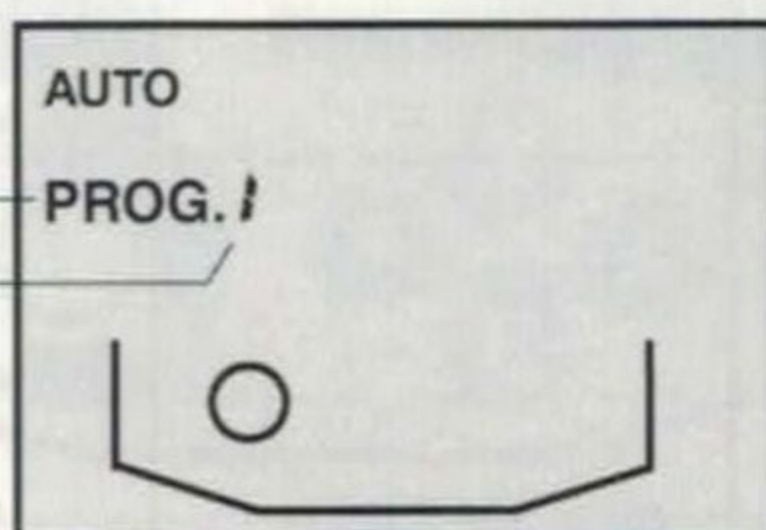
MODE



MODUSWECHSEL-VORGANG



Programm modus
Programmnummer




AUTOMATISCHE SCHUSSWAHL

Die sechs Schuss-Tasten (X, Y, A, B, L, R) können auf voneinander unabhängiges automatisches Schiessen eingestellt werden.

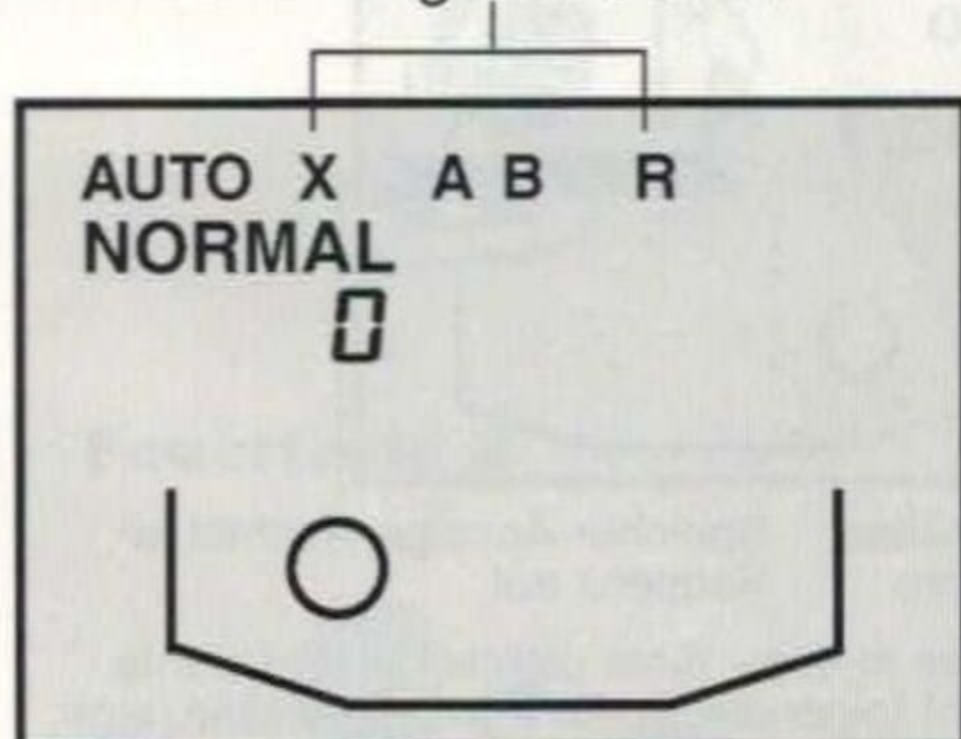
EINSTELLEN DES AUTO-SCHUSSES

AUTO

Die  Taste niederdrücken und halten, danach die gewünschte Schuss-Taste zum Betätigen der Auto-Schuss Eigenschaft betätigen.


B E I S P I E L

Die angezeigten Buchstaben zeigen, welche der Schuss-Tasten auf Auto-Schuss eingestellt sind.



LÖSCHEN DES AUTO-SCHUSSES

AUTO

Die  Taste niederdrücken und halten, danach die gewünschte Schuss-Taste wählen, um die Auto-Schuss Einstellung zu löschen.

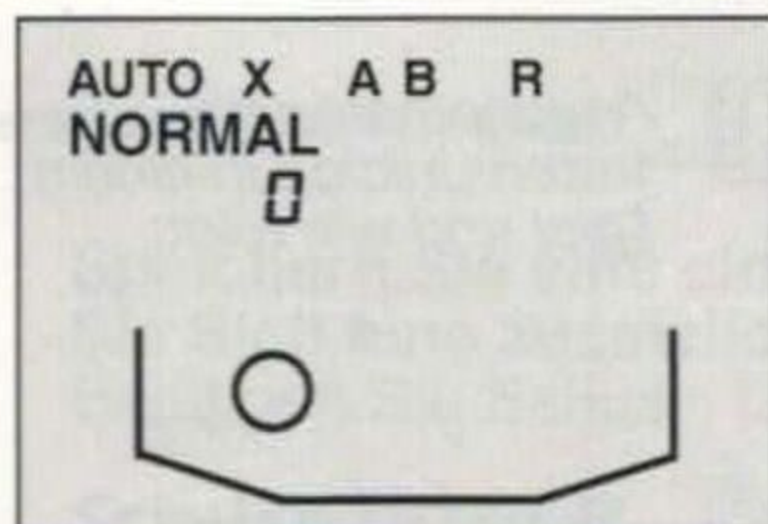
B E I S P I E L

Zum Löschen der Auto-Schuss Einstellung der Taste X halten Sie die AUTO-Taste fest und betätigen die Schuss-Taste X einmal. Der Buchstabe X auf der Flüssigkristallanzeige verschwindet danach.

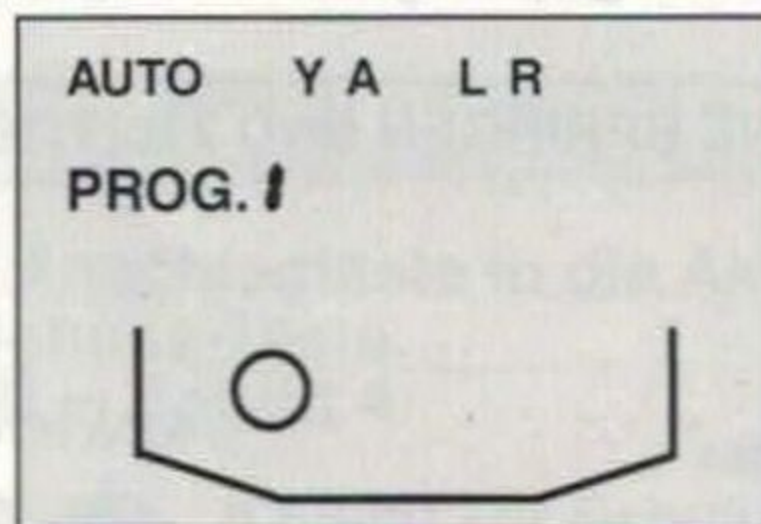


B E I S P I E L

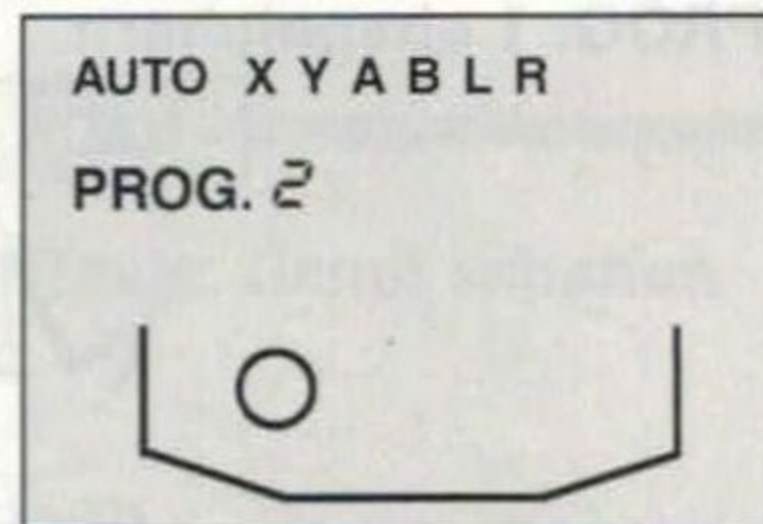
Sie können im Normal 0-9, Programm 1- und Programm 2-Modus sind verschiedene Auto-Schuss-Einstellungen möglich.



NORMAL MODUS
Gewählter Auto-Schuss:
X, A, B, R



PROGRAMM 1
Gewählter Auto-Schuss:
Y, A, L, R





PROGRAMM 2
Gewählter Auto-Schuss:
X, Y, A, B, L, R

PROGRAMMIEREN EINES HANDLUNGSABLAUFS

In den Programm-Modi können Handlungsabläufe programmiert werden (Programm Nr.1 und Programm Nr.2). Jeder Modus kann drei Sequenzen zur Wiedergabe speichern. Sie können auch jede beliebige Kombination aus Richtungs- und Schuss-Tasten speichern. Wie bereits früher erwähnt, findet das Programmieren der **SN PROGRAMMABLE** in aktueller Zeit statt, d.h. Ihre Kombinationen werden in genau der Art und Weise gespeichert, in der Sie sie ausführen.

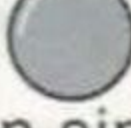
LERNVORGANG



1. Zur Wahl von PROG. 1 oder PROGR. 2 betätigen Sie die  Taste.
2. Zur Aktivierung des Lernvorgangs betätigen Sie die  Taste.
3. Wählen Sie die Aktions-Taste (1,2,3), in der Sie den Vorgang speichern wollen.

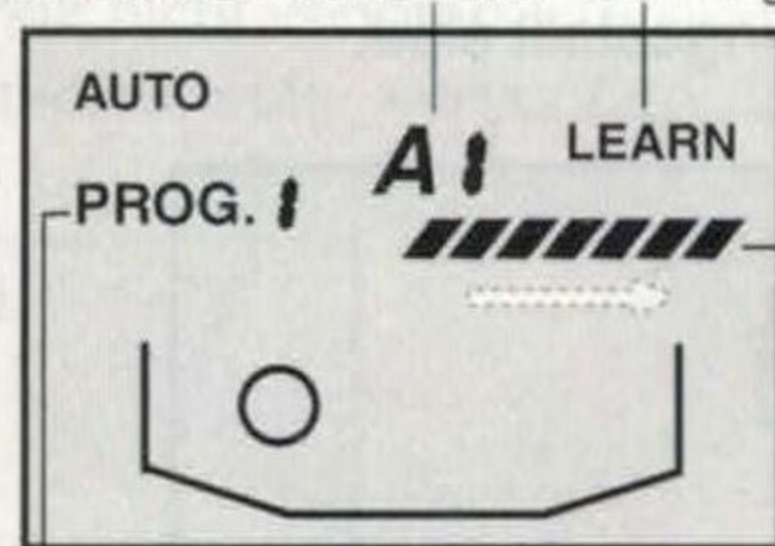


Nach Wahl der aktions-Taste kann Ihre ausgesuchte Aktions-Taste in jede beliebige andere Aktion-Taste umgeändert eingegeben wird.

4. Geben Sie die Reihenfolge ein. Die Zeitmessung beginnt, sobald Sie eine Handlung vornehmen, zögern Sie also nicht!

5. Betätigen Sie die  Taste, um den Lernvorgang abubrechen. Wenn alle Schritte abgelaufen sind, wird der Lernvorgang automatisch ausgeschaltet.

MODE  Taste.
SET  Taste.
Gewählte Aktions-Taste Zeigt an, dass der Lernvorgang begonnen hat



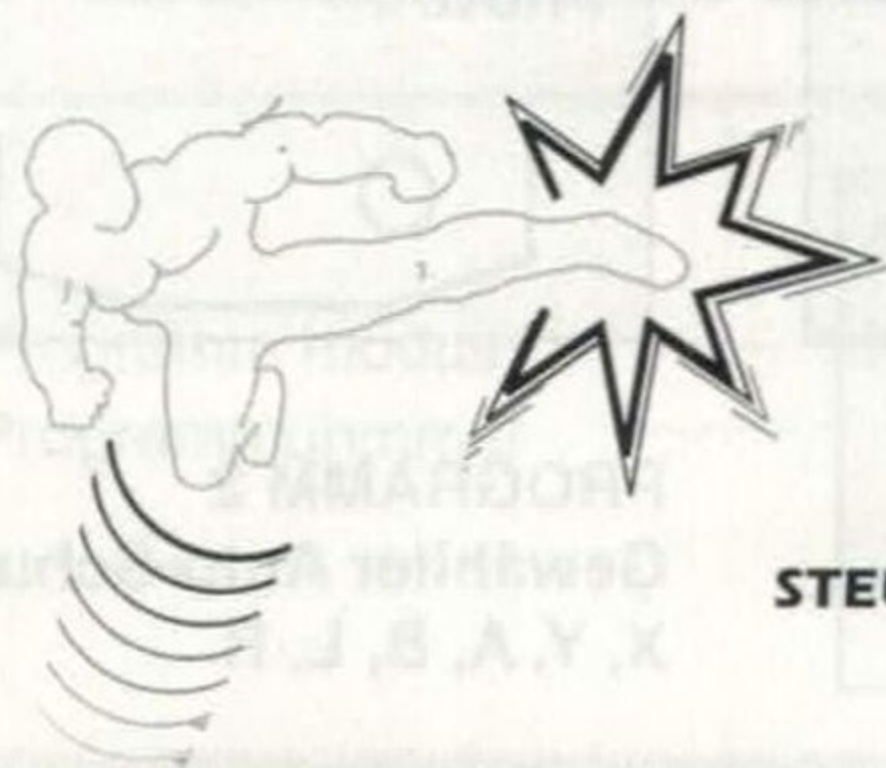
Ausgewähltes programm Speicher-Anzeige leuchtet in Sequenz auf
Wenn die Aktions-Taste einmal betätigt wurde, erscheint folgendes in der Flüssigkristallanzeige.

B E I S P I E L

Angenommen Sie wollen das folgende Manöver unter Aktions-Taste 1 von PROG. 1 abspeichern.

NACH VORNE SPRINGEN UND ZUSTOSSEN

Angenommen die Tastenfunktion in einem Spiel sind wie folgt:



STEUERKNÜPPEL

SPRINGEN

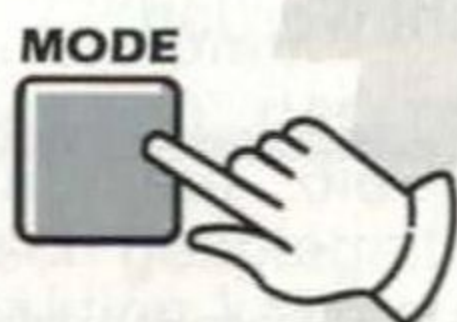
KICK

FEUER B

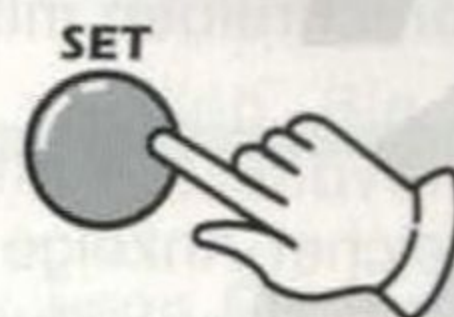
VORWÄRTSBEWEGUNG

B E I S P I E L

Programm 1 wählen



Lernvorgang Aktivieren



Wählen A1



Springen eingeben



45° Drehen



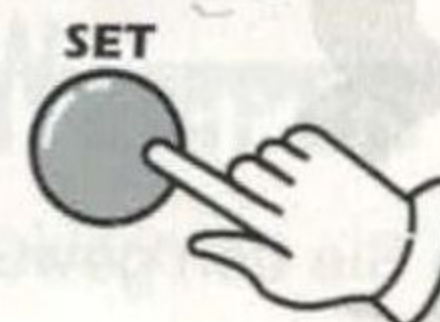
Feuertaste B betätigen eingeben (Sie halten den Joystick immer noch)



Feuertaste X



Zur Beendigung von SET (Einstellen) die SET Taste betätigen



* Beachten Sie, daß die Sequenz in **REALZEIT** abgespeichert wird; Sie müssen diese also korrekt ausführen oder andernfalls nochamals abspeichern. Beobachten Sie den Bildschirm, um zu kontrollieren, ob der gewünschte Effekt der Manöver erzielt wird.

An Stelle eines Handlungsablaufs können auch zusätzliche Schuss-Tasten programmiert werden, womit Sie Ihre Lieblingszüge und Angriffe verbessern Können.

B E I S P I E L

Speichern Sie eine einzige Anschlagtaste in die Aktions-Taste. Damit schaffen Sie Sich eine zusätzliche Schuss-Taste.



Betätigen Sie Schuss-Taste R in Schritt 4

Schuss-Taste R → **A 2** A2 wird zur Schuss-Taste R

Speichern Sie zwei oder mehr Anschlagtasten in eine Aktions-Taste. Betätigen Sie Schuss-Tasten A und L gleichzeitig, in Schritt 4.

Schuss-Taste A + **Schuss-Taste L** → **A 2** A2 wird zur Schuss-Taste A + Schuss-Taste L

LÖSCHEN DES VORGANGS

Betätigen Sie die  Taste, danach die zu löschende Taste und danach nochmals die  Taste. Der gespeicherte Handlungsablauf kann auch durch Überschreiben mit einem neuen Vorgang gelöscht werden.

Anmerkung: Speicher-Anzeige

Zeigt an, wieviele Speicherschritte benützt werden und wieviele noch vorhanden sind.

Die fixen Segmente zeigen die Anzahl der Speicher-Schritte an, die aufgebraucht worden sind

Sich bewegende Segmente zeigen an, wieviele Speicher-Schritte bei noch eingestelltem Lernvorgang noch vorhanden sind



Der längste, für jedem Schritt verfügbare Zeitintervall bei der Eingabe beträgt ca. 4,5 Sekunden. Wenn innerhalb dieser Zeitspanne keine der Anschlagtasten betätigt werden, wird der Lernvorgang automatisch unterbrochen.

WIEDERGABE DES HANDLUNGSABLAUFS

Sie können die vorprogrammierten Manöver, oder Ihre eigenen Spezialmanöver, beliebig oft wiederholen. So wird's gemacht:

WIEDERGABE-VORGANG

1. Wählen Sie den gewünschten Programm-Modus durch Betätigen der Taste.

MODE



2. Wählen und betätigen Sie die Aktions-Taste, die Sie wiedergeben möchten.

Sie müssen die Aktions-Taste nicht niederhalten, bis das Manöver beendet ist. Betätigen Sie dazu einfach die Aktions-Taste und geben Sie diese wieder frei; das Manöver wird automatisch abgespielt.

Wiedergabe Aktions-Taste



Wiedergabe-Programm



Zeigt an, dass die Wiedergabe-funktion eingestellt ist

Sie werden feststellen, dass die Handlungs-Abläufe auf der Flüssigkristallanzeige in Sequenz gezeigt werden. Sie sehen auch gleichzeitig, wie die Handlung durch den Charakter auf Ihrem Bildschirm ausgeführt wird.

Anmerkung: Halten Sie die "MODE" (MODUS) Taste nieder, um schnell zwischen den Spielmodi umzuschalten.

SPIEGEL-FUNKTION

Die vorprogrammierten Manöver nehmen an, daß Sie von der linken Seite her kämpfen. Sie können diese Manöver jedoch mit Hilfe der Spiegel-Funktion "gespiegelt" ablaufen lassen, so als ob Sie von der rechten Seite aus kämpfen.

Wenn sie von der rechten Seite aus kämpfen, müssen Sie nur den Steuer-Pad auf die linke Seite drücken; alle Ihre Manöver werden automatisch gespiegelt.

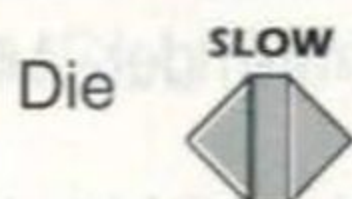
Diese Funktion kann auch dann angewendet werden, wenn Sie Ihre eigenen Manöver von der rechten Seite aus programmiert haben. Wenn Sie von rechts programmieren und anschließend von links kämpfen, müssen Sie ebenfalls den Steuer-Pad nach links drücken, um Ihre Manöver zu spiegeln. Wenn Sie zum Beispiel einen Feuerball von rechts unter der "A1" Taste abspeichern, jedoch anschließend nach links springen und von dieser Seite aus kämpfen, können Sie dennoch den Feuerball ausführen, indem Sie den Steuer-Pad nach links drücken und "A1" betätigen.

ZEITLUPENTEMPO

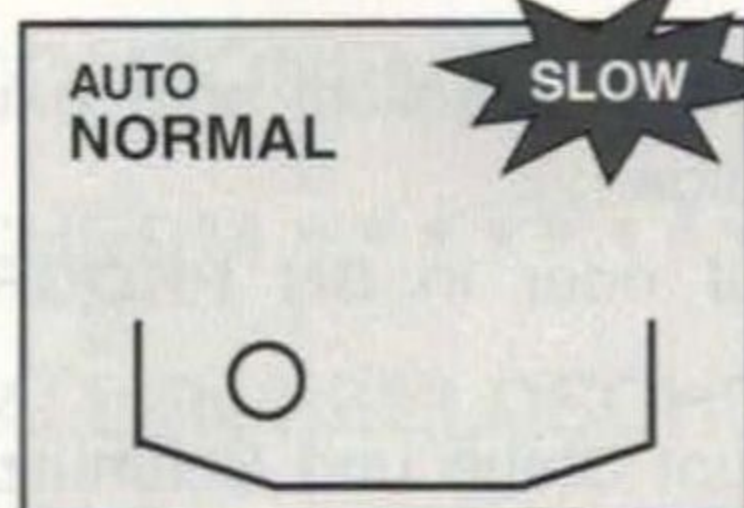
Das Zeitlupentempo dient zum Verlangsamen des Spiels. Von dieser Eigenschaft kann in den Normal- und Programm-Modi Gebrauch gemacht werden. Dieser Vorgang kann nicht in die Aktions-Tasten gespeichert werden, und es gibt keine Handlungs-Wiedergabe im Zeitlupentempo bei dem Spiel.

Anmerkung : Diese Eigenschaft wird nicht in allen Spielen verwendet.

EINSTELLEN DES ZEITLUPENTEMPOS



Taste betätigen, um das Zeitlupentempo zu aktivieren.



— LANGSAM

Das Licht blinkt in fünf unterschiedlichen Geschwindigkeiten, wodurch fünf Zeitlupengeschwindigkeiten repräsentiert werden.

GESCHWINDIGKEITSEINSTELLUNG

Batätigen Sie einmal, um die Geschwindigkeit eine Stufe zu erhöhen.



Batätigen Sie einmal, um die Geschwindigkeit eine Stufe zu verringern.

LÖSCHEN DES ZEITLUPENTEMPOS



Taste drücken, um das Zeitlupentempo zu löschen.

FEHLERSUCHE

Keine Flüssigkristallanzeige

Überprüfen und stellen Sie die Verbindung zur Spielkonsole neu her

Die Schuss-Tasten und Joystick funktionieren nicht

Überprüfen und stellen Sie die Verbindung zur Spielkonsole neu her

Ihr gespeicherter Handlungsablauf kann nicht wiedergegeben werden

Prüfen Sie, ob Sie im richtigen Programm-Modus sind und dass Sie die richtigen Aktions-Tasten betätigen.

Achten Sie darauf, dass Sie nicht die Richtungs-Tasten auf dem Joypad betätigen, während Sie Ihren Vorgang abspielen.

Achten Sie darauf, dass Ihr Handlungs-Ablauf nicht zu viele Schritte beinhaltet, damit die vorhandene Speicherkapazität nicht überladen wird.

Speicherinhalt kann nicht abgespeichert werden

Speicherinhalt kann nicht abgespeichert werden.

EMPFEHLUNGEN

- Üben Sie keinen Druck auf die Flüssigkristallanzeige aus, dies könnte der Anzeige Schaden zufügen.
- Setzen Sie das Gerät keinem direkten Sonnenlicht oder extremen Temperaturen aus, dies könnte die Komponenten beschädigen.
- Giessen Sie keine Flüssigkeiten auf oder in **SN PROGRAMMABLE**, da dies die Komponenten beschädigen könnte.
- Verwenden Sie ein trockenes Tuch, um Staub und Schmutz vom Gerät abzuwischen.

SPEICHER-STÜTZBATTERIE

Die Speicher-Stützbatterie Ihres **SN Programmable** hat unter normalen Einsatzbedingungen eine effektive Lebensdauer von ca. zwei Jahren. Beachten Sie bitte, daß extreme Temperaturen die Lebensdauer der Batterie verkürzen und den Verlust des Speicherinhalts zur Folge haben können.

Senden Sie den ganzen joystick zu STD Entertainment (USA) Inc. at 110 Lakefront Drive • Hunt Valley, MD 21030 U.S.A.

Legen Sie einen Scheck über US\$12.00, -- bei, um Versand- und Kundendienstkosten abzudecken (Der Vorgang dauert ca. 2-3 Wochen).

INLEIDING

Gefeliciteerd! U bent nu de trotse eigenaar van een **QJ SN PROGRAMMABLE** bedieningsknuppel. Het **SN PROGRAMMABLE** is speciaal ontworpen voor de nieuwe generatie van spelen op de Super NES, die van je eisen dat je vele nieuwe en moeilijke zetten en technieken uitvoert op je bedieningsknuppel(joystick). De programmeerbare functies van de **SN PROGRAMMABLE** zullen het spelen veel makkelijker maken en zullen je een overzicht geven bij het verslaan van de vijand.

SN PROGRAMMABLE is het meest voortuitstrevende bedieningsknuppel in de wereld-gebruik zijn vermogen goed.

I N H O U D

1. PROGRAMMEERBAARHEID & VOOR-GEPROGRAMMEERDE ZETTEN	2
2. AANSLUITING	3
3. BELANGRIJKSTE COMPONENTEN	3
4. LCD CONTROLESCHERM	4
5. VLOEIBARE KRISTALLEN BEELDSCHERM	4
6. SELECTIE VAN GEBRUIKSWIJZE	5
7. AUTO-VUUR SELECTIE	7
8. PROGRAMMERING VAN OPEENVOLGING VAN ACTIE	8
9. PLAY-BACK VAN OPEENVOLGING VAN ACTIE	10
10. SLOW MOTION	11
11. PROBLEEMSTELLING	12
12. WAARSCHUWING	12

PROGRAMMEERBAARHEID EN VOOR-GEPROGRAMMEERDE ZETTEN

Je nieuwe **QJ SN PROGRAMMABLE** is voorzien van de laatste technische snufjes welke je erg ter hulp komen bij het verslaan van de meest uitdagende tegenstander!

Buiten de auto-vuur, regelbare slow motion, een 8-zijden richtinggevend bedieningsknuppel, speciaal 8-toetsen lay-out en een extra robuuste bouw, hebben we de indrukwekkende eigenschappen van "Programmeerbaarheid" er bij toegevoegd en hebben we voor jou bovendien reeds 29 speciale zetten en een geheime code in je bedieningsknuppel voor-geprogrammeerd!

"Programmeerbaarheid" betekent dat je een volgorde van multi-combinaties van zetten in één enkele toets op je **SN PROGRAMMABLE** kan "Programmeren". Zodus kan je door eenvoudig die toets aan te raken, de geregistreerde actie zo vaak als je wenst uitvoeren.

De kaart op pagina 5 toont de 18 populaire zetten voor "Street Fighter II™" (straatvechter II) en 9 zetten voor Fatal Fury (fatale furie) die reeds voor-geprogrammeerd zijn in de actie toetsen. We hebben daarbuiten nog twee erg indrukwekkende zetten geprogrammeerd voor SFII: de Four Hit Flash Kick (vier slagen flits schop) voor Guile en de Hurricane Combo (orkaan cocktail) voor Ken. De geheime code toets stelt je in staat om een personage te kiezen en hem tegen zichzelf te laten vechten in "Street Fighter II™". Al deze mogelijkheden zijn reeds voor-geprogrammeerd in je **SN PROGRAMMABLE** en kunnen niet weggewist noch gewijzigd worden.

Buiten deze zijn er nog zes lege segmenten in de programma gebruikswijze voor jou om zelf je speciale zetten te creëren en te bewaren. Het **SN PROGRAMMABLE** gebruikt DIRECTE programmering. Dit betekent dat het je zetten registreert in dezelfde volgorde en timing als in dewelke jij ze uitvoert. Het kan onderscheid maken tussen een fractie van een seconde actie en acties die één à twee seconden duren, en zal ze als dusdanig registreren.

NOTA : We zullen dikwijls naar programmering verwijzen als "Actie Leren".

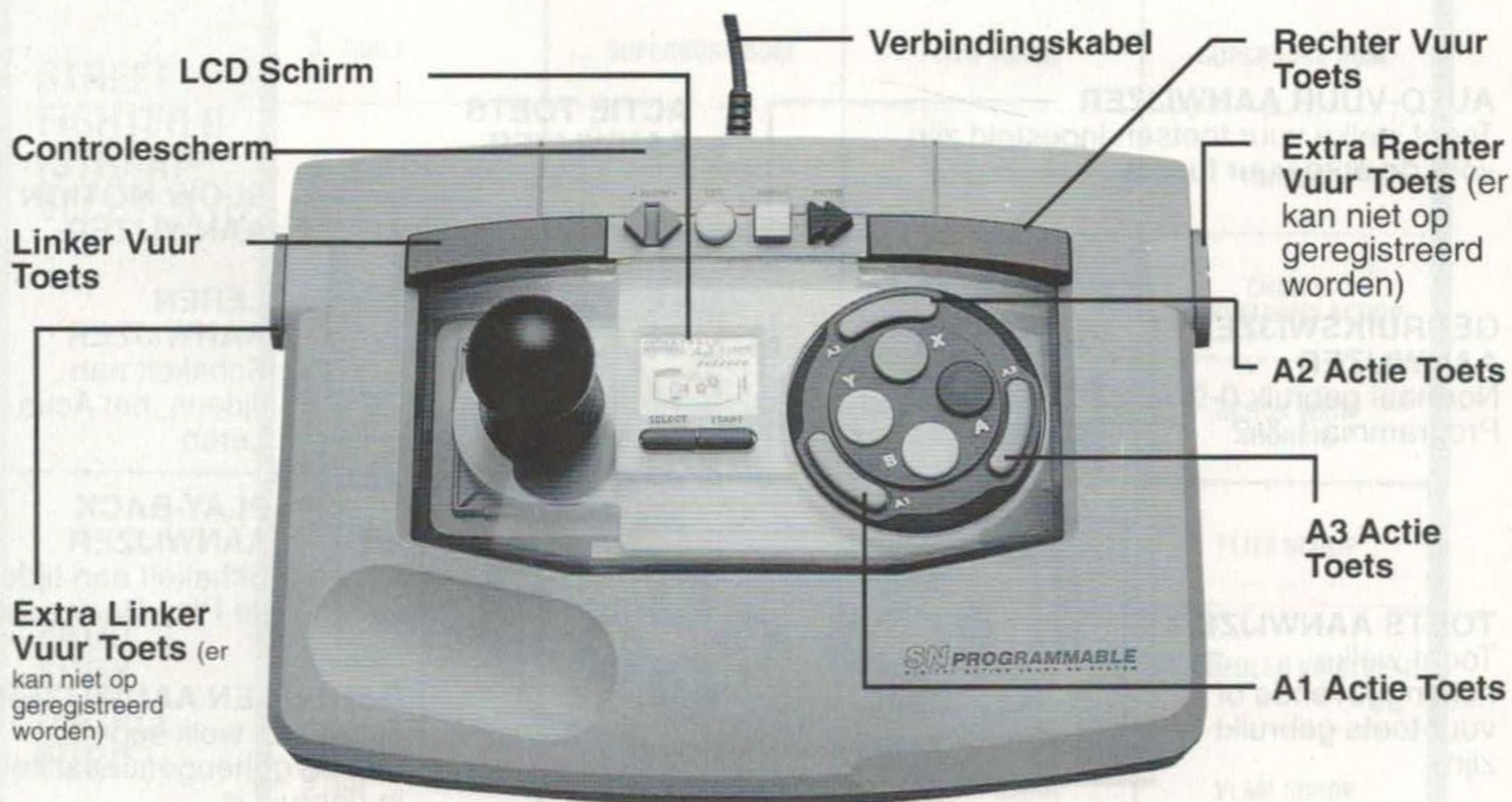
AANSLUITING

Nooit het **SN PROGRAMMABLE** in- of uitschakelen terwijl de **SUPER NES** ingeschakeld is.

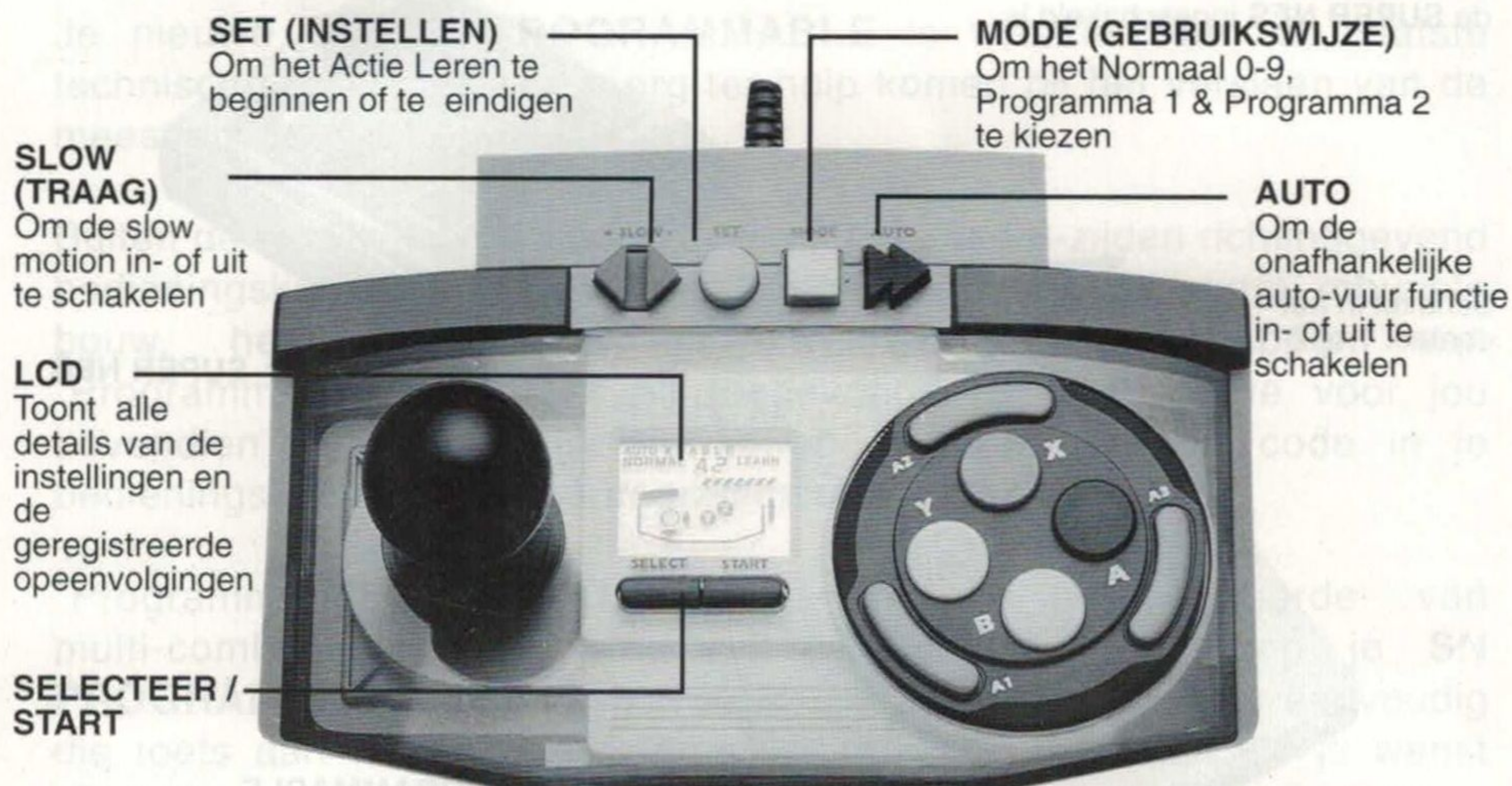
Schakel in het contact 1 of 2



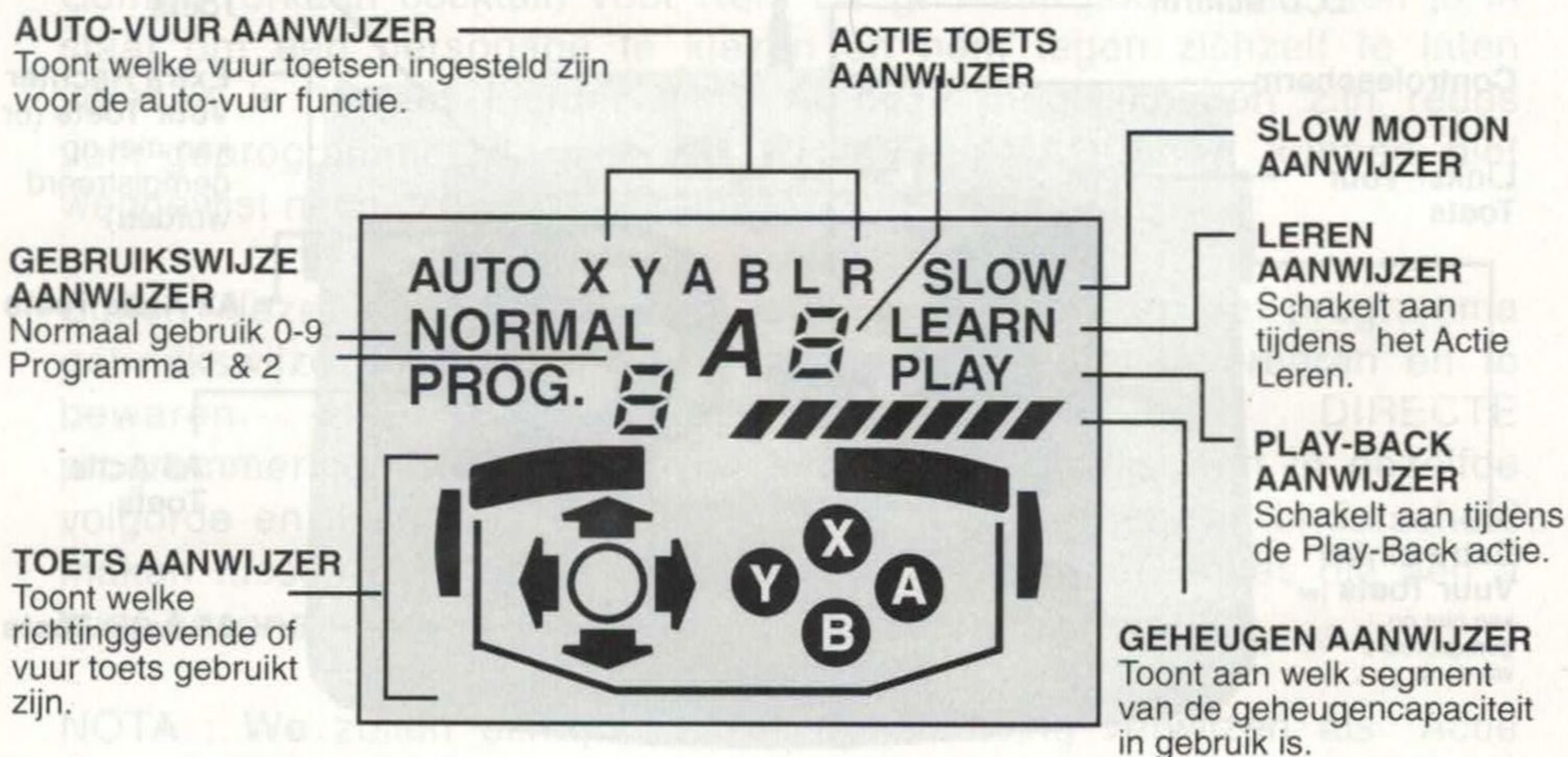
BELANGRIJKSTE COMPONENTEN



LCD CONTROLESCHERM



VLOEIBARE KRISTALLEN BEELDSCHERM



SELECTIE VAN GEBRUIKSWIJZE

Het **SN PROGRAMMABLE** bezit twaalf verschillende gebruikswijzen : **NORMAAL 0-9, PROGRAMMA 1 & PROGRAMMA 2**. Je kan steeds tussen de gebruikswijzen schakelen om de verschillende voor-geprogrammeerde zetten te gebruiken.

DE NORMAAL GEBRUIKSWIJZE

Het **SN PROGRAMMABLE** voorziet je van 10 ingebouwde gebruikswijzen, Normaal 0 tot Normaal 9. In elke gebruikswijze zijn er drie verschillende multi-combinatie zetten bewaard in de actie toetsen. Deze zetten kunnen niet gewijzigd noch uitgewist worden.

In de Normaal gebruikswijzen kan je geen van je eigen combinaties programmeren. Om ze te bewaren moet je Programma 1 of Programma 2 gebruiken.

SPEL	GEBRUIKSWIJZE	A1	A2	A3
STREET FIGHTER II (STRAAT-VECHTER II)	NORMAAL 0	* GEHEIME CODE	VIERSLAG FLITS SCHOP (GUILLE)	ORKAAN COCKTAIL (KEN)
	1 KEN/RYOU	DRAKEN VUISTSLAG	VUURBAL	ORKAAN SCHOP
	2 KEN/RYOU	TWEEVOUDIGE SLAG DRAKEN VUISTSLAG	TWEEVOUDIGE SLAG VUURBAL COCKTAIL	SCHOP VUURBAL
	3 GUILLE	SUPERSONE BOM	FLITS SCHOP	SUPERSONE BOM
	4 DHALSIM	YOGA VUUR	YOGA VLAM	TORPEDO
	5 ZANGIEF/CHUN LI	WERVELENDE WASLIJN	WERVELENDE OPTATER	CHUN LI WERVELWIND SCHOP
FATAL FURY (FATALE FURIE)	6 BLANKA/HONDA	(BLANKA/HONDA) ROLLENDE AANVAL	DUBBELE SLAG ROLLNDE COCKTAIL (BLANKA)	SCHOK WEP (HONDA)
	7 TERRY	SCHROEVENDRAAIER	NAPALM VUISTSLAG	FLITS SCHOP
	8 ANDY	ACROBATEN SCHOP	ELLEBOOG KLAP	WINDMOLEN VUISTSLAG
	9 JOE	CYCLONEN VUISTSLAG	RAKET SCHOP	VLAM SCHOP

★ GEHEIME CODE

Je **SN PROGRAMMABLE** bevat een geheime code voor "Street Fighter II™" (=straatvechter II) in de "A1" toets van de **Normaal 0** gebruikswijze. Deze geheime code stelt je in staat een personage te kiezen en hem tegen zichzelf te laten vechten. (Bijvoorbeeld, je kan Ryu kiezen en hem tegen Ryu laten vechten.)

Je activeert deze geheime code door op de "A1" toets te drukken voor het "Capcom" scherm op je TV scherm verschijnt. Je weet dat de geheime code geactiveerd is als het volgende gebeurt:

1. Je hoort een speciaal geluid wanneer het "Capcom" scherm verschijnt.
2. De achtergrondskleur verandert naar blauw op het "Street Fighter II" scherm.

PROGRAMMA GEBRUIKSWIJZEN

Het **SN PROGRAMMABLE** voorziet je van twee programma gebruikswijzen. In elke gebruikswijze kan je drie verschillende multi-combinatie zetten-die in de actie toetsen worden bewaard-registreren en in Play-Back spelen. Tijdens het spel kan je van gebruikswijze veranderen om de zes geheugencapaciteiten (drie in elke gebruikswijze) ten volle te gebruiken. Wat je in je geheugen opgeslaan hebt, verlies je echter niet als je het **SN PROGRAMMABLE** van je bedieningspaneel scheidt.

Wanneer het **SN Programmable** verbonden is met het bedieningspaneel, zal het LCD er als volgend uitzien.

defaultwaarde
gebruikswijze is NORMAAL



SELECTEREN VAN EEN GEBRUIKSWIJZE

Om de gebruikswijze te veranderen, druk de

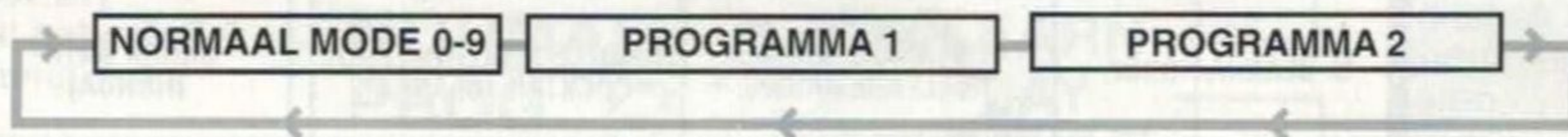
MODE



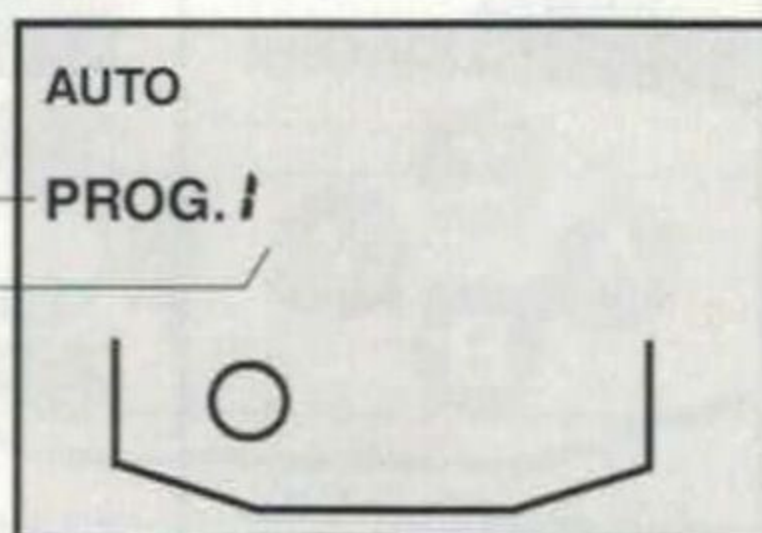
(gebruikswijze) telkens je

overgaat op een andere gebruikswijze.

VOOR VERANDEREN VAN GEBRUIKSWIJZE



Programma gebruikswijze
Programma nummer



AUTO-VUUR SELECTIE

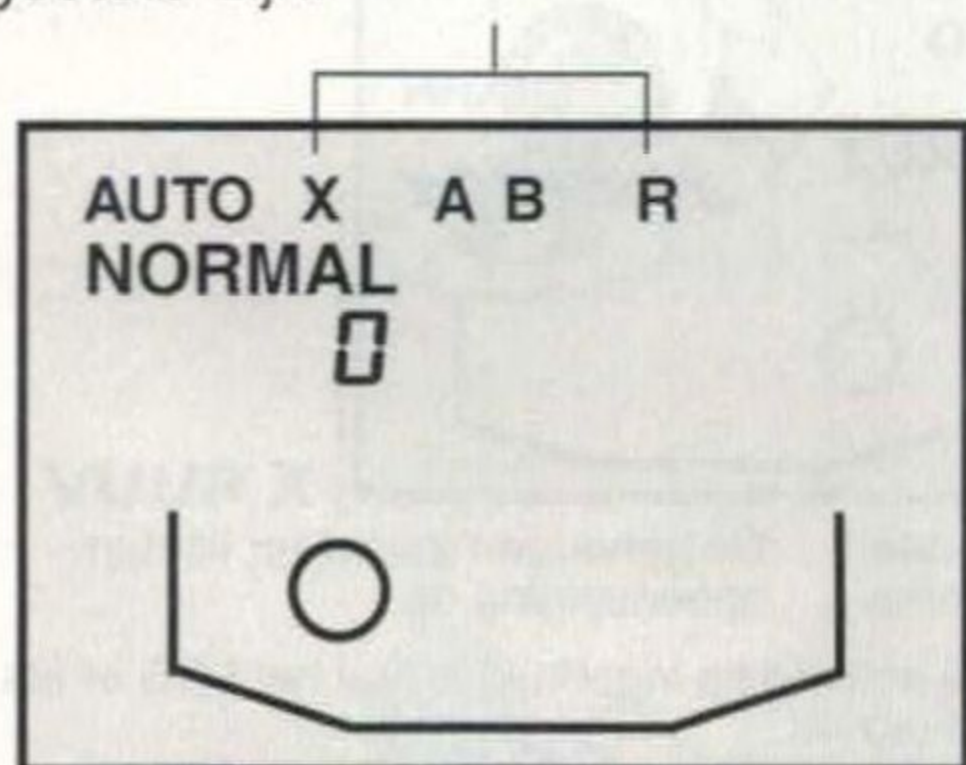
De zes vuur toetsen (X, Y, A, B, L, R) kunnen ingesteld worden om onafhankelijk automatisch te vuren. De instellingsmethode is dezelfde als deze voor de NORMAAL & PROGRAMMA gebruikswijze.

AUTO-VUUR INSTELLING

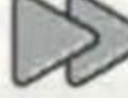
Druk en hou  en selecteer de gekozen vuur toets om de auto-vuur functie te gebruiken.

V O O R B E E L D

De getoonde letters geven de vuur toetsen weer die voor auto-vuur ingesteld zijn.



VERWIJDER AUTO-VUUR

Druk en hou  en selecteer de gekozen vuur toets om de auto-vuur te verwijderen.

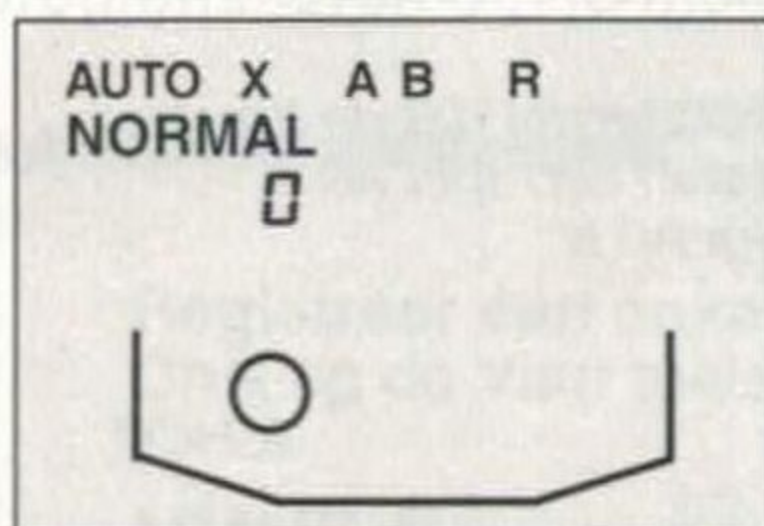
V O O R B E E L D

Om de auto-vuur functie te verwijderen van de vuur toets X, hou de AUTO toets en druk de X vuur toets éénmaal. De letter X op het LCD zal verdwijnen.

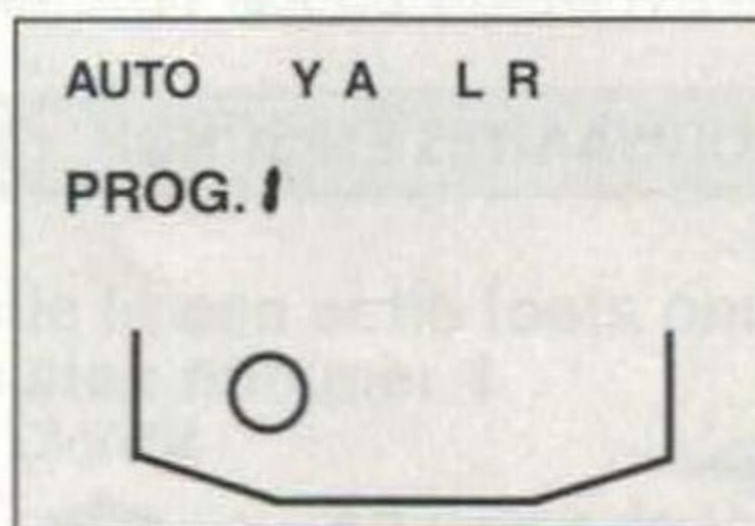


V O O R B E E L D

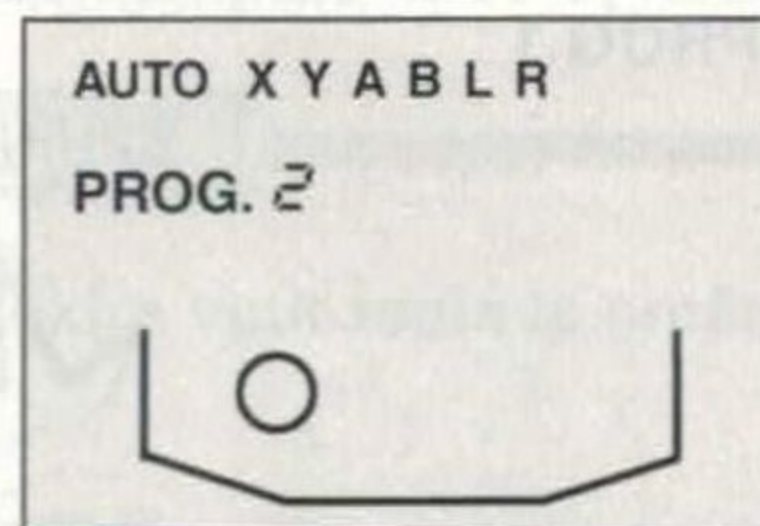
Je kan verschillende instellingen van Auto-Vuur hebben in Normal 0-9, Programma 1 & Programma 2.



**NORMAAL
GEBRUIKSWIJZE**
Selecter Auto-Vuur:
X, A, B, R



PROGRAMMA 1
Selecteer Auto-Vuur:
Y, A, L, R




PROGRAMMA 2
Selecteer Auto-Vuur:
X, Y, A, B, L, R

PROGRAMMERING VAN OPEENVOLGING VAN ACTIE

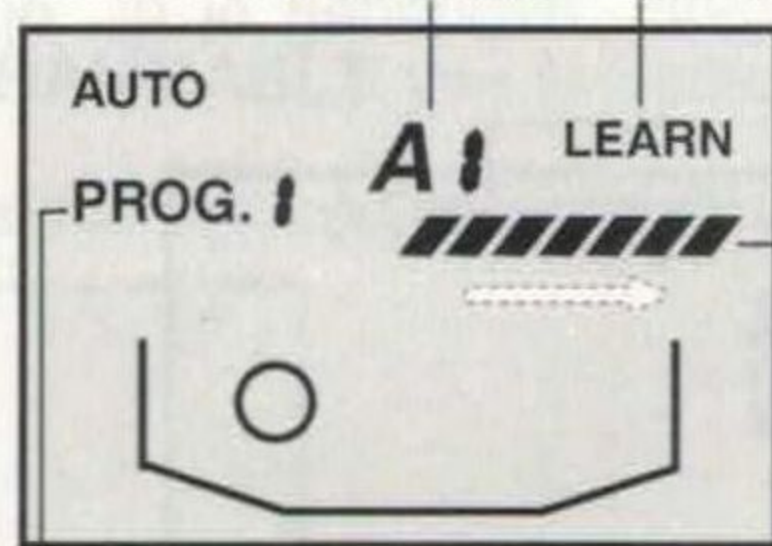
Je kan de opeenvolging van acties in de programma gebruikswijze programmeren. (PROG.1 & PROG.2) Elke gebruikswijze zal drie opeenvolgingen voor Play-Back inhouden. Je kan eender welke combinatie van richtinggevers en vuur toetsen bewaren. Zoals eerder besproken, het **SN PROGRAMMABLE** gebruikt DIRECTE programmering, zodanig registreert het je combinaties in exact dezelfde manier waarin je ze uitvoert.

LEERMETHODE

1. Selecteer PROG. 1 of PROG. 2 door op  (gebruikswijze) te drukken.
2. Druk op  (instelling) om het leren te starten.
3. Selecteer de actie toets (1,2,3) in welke de volgorde bewaard wordt.



Geselecteerde actie toets Toont dat het leren gestart is




Geselecteert programma

De geheugen aanwijzer licht in opeenvolging op

Nadat je de actie toets geselecteert hebt, kan je de gekozen toets naar eender welke andere actie toets veranderen voor je een nieuwe opeenvolging van actie invoert.

Eens de actie toets ingedrukt is, zal het LCD er als volgend uitzien.

4. Voer de opeenvolging in. De timing start eens je begint te bewegen, aarzel niet!

5. Druk de  (instelling) om het leren te beëindigen. Als alle segmenten opgebruikt zijn, zal het leren automatisch stoppen.

V O O R B E E L D

Stel je voor dat je de volgende actie will registreren in de Actie Toets 1 van PROG.1

SPRING VOORWAARTS EN SCHOP

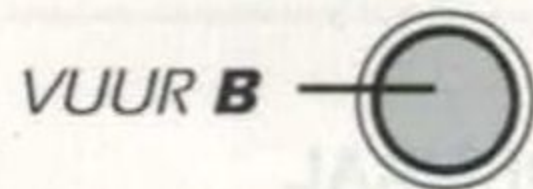
Veronderstel dat de functie toets in een spel als volgend is :



STUURKNUPPEL



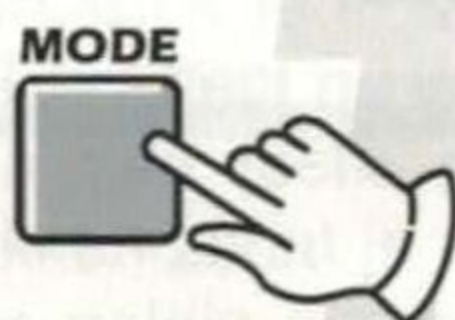
SCHOP



BEWEEG VOORWAARTS

V O O R B E E L D

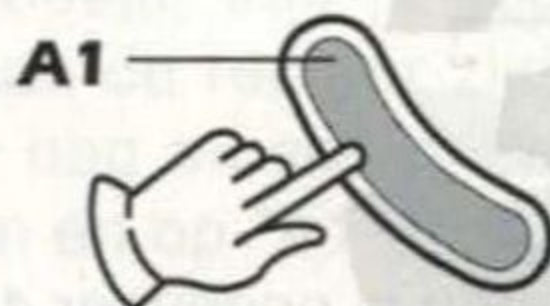
Selecteer Prog.1



Begin te leren



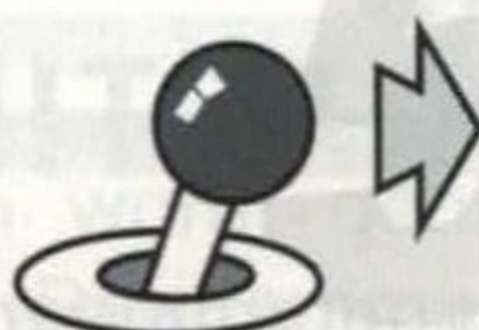
Selecteer A1



Invoer van sprong



Draai 45°

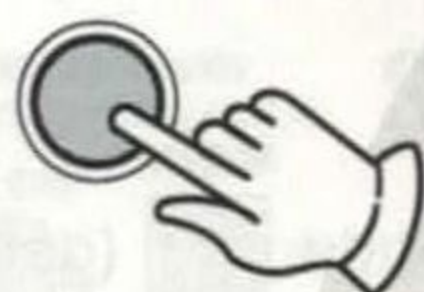


Druk Vuur B

(Blijf nog steeds het stuurkussen houden)



VUUR X



Druk SET (instellen) om te



* Vergeet niet dat je volgorde **DIRECT** geregistreerd wordt, daarom moet je de volgorde correct uitvoeren of anders hoeft je het nogmaals over te doen. Kijk naar je TV scherm om te verifiëren of je door je bewegingen de gewenste actie verkrijgt.

In plaats van een opeenvolging van acties, kan je enkele extra Vuur Toetsen programmeren om je meest geliefde acties en aanvallen te verbeteren.

V O O R B E E L D

Registreer één enkele actie in een actie toets om een extra vuur toets te creëren.
Druk op de Vuur toets **R** in stap nummer 4

VUUR R

A 2

A2 wordt de Vuur toets R

Registreer een dubbele of meerdere acties in een actie toets. Druk tegelijkertijd op Vuur toets A en L in stap nummer 4.



VUUR A

VUUR L

A 2

A2 wordt de Vuur toets A + Vuur toets L

VERWIJDER DE ACTIE

Druk  (instelling) en daarna de toets die je wil verwijderen, dan opnieuw.  Je kan de opeenvolging van actie ook van het geheugen verwijderen door er een nieuwe actie over te registreren.

NOTA

GEHEUGEN AANWIJZER

Dit duidt aan hoeveel segmenten er in het geheugen gebruikt zijn en hoeveel er nog vrij blijven.

Het onveranderlijke deel duidt het aantal opgebruikte geheugensegmenten aan.

Het bewegende deel duidt aan hoeveel geheugensegmenten er tijdens het leerprocedure overblijven.




De maximale tijdsruimte tussen elke stap gedurende het registreren is ongeveer 4.5 seconden. Als er in deze tijdsruimte geen toets ingedrukt wordt, zal het leerprocedure automatisch beëindigd worden.

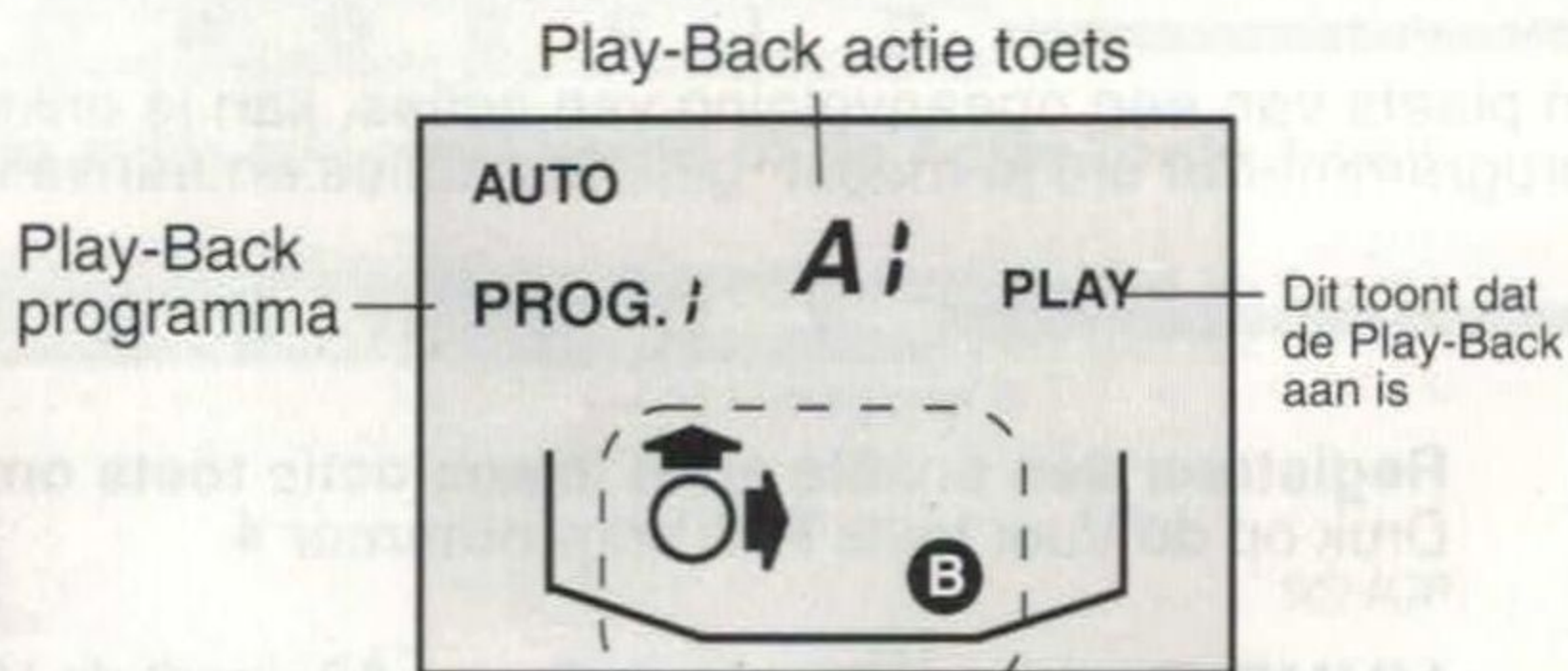
PLAY-BACK VAN OPEENVOLGING VAN ACTIE

Je kan steeds zo vaak als gewenst, de voor-geprogrammeerde zetten en je eigen speciale zetten in Play-Back spelen. Je doet het als volgt:

PLAY-BACK METHODE

1. Selecteer de gewenste programma gebruikswijze door de  (gebruikswijze) te drukken.
2. Selecteer en druk op de actie toets welke je wil terugspelen.

Je hoeft de actie toets niet te houden tot de actie vervolledigd is. Druk even en los de actie toets en de actie zal automatisch een Play-Back doen.



Je zal de actie aanwijzer opeenvolgend op het LCD scherm zien bewegen en tegelijkertijd wordt de actie door het personage op je TV scherm getoond.

Nota : Om de gebruikswijze vlugger te veranderen, hou de MODE (gebruikswijze) toets naar beneden gedrukt.

SPIEGELBEELD FUNCTIE

De voor-geprogrammeerde zetten die reeds geregistreerd zijn, veronderstellen dat je van de linker zijde vecht. De spiegelbeeld functie daarentegen, stelt je in staat om deze zetten in "spiegelbeeld" uit te voeren met hetzelfde effect nu van de rechtse zijde.

Als je van rechts vecht, al wat je hoeft te doen is op het stuurknuppel naar links te drukken zodat je actie automatisch weerspiegeld wordt.

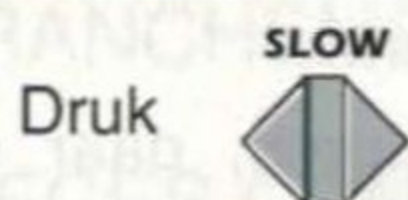
Hetzelfde is geldig als je je eigen zetten geprogrammeerd hebt van rechts uit. Als je van de rechtse zijde uit programmeert en daarna van links vecht, moet je het stuurknuppel naar links drukken om je acties te weerspiegelen. Bijvoorbeeld, stel je voor dat je een vuurbal geregistreerd hebt in de "A1" toets aan de rechter zijde, maar je springt naar links en vecht van die zijde. Je kan nog steeds de vuurbal uitvoeren door de stuurknuppel naar links te drukken en op "A1" te drukken.

SLOW MOTION

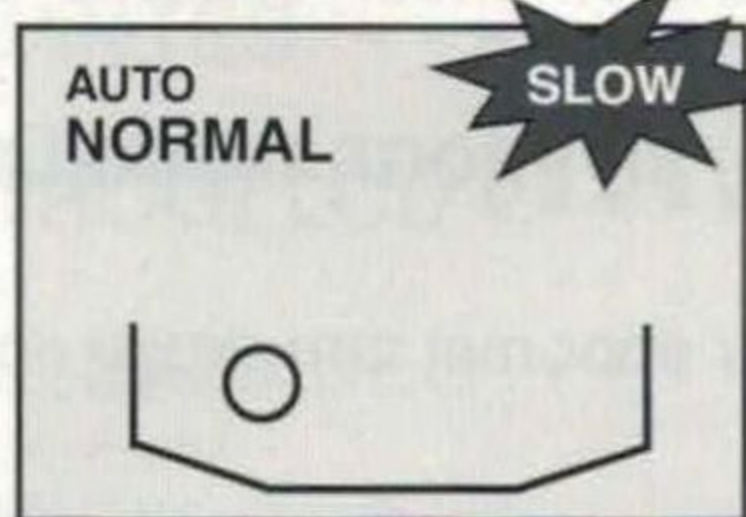
Slow motion wordt gebruikt om het spel te vertragen. Dit kan in de Normaal en Programma gebruikswijze gebruikt worden. De vertraagde actie kan niet geregistreerd worden in de actie toetsen, en de Play-Back actie is niet geldig in het spel tijdens slow motion.

NOTA : Sommige spelletjes gebruiken deze functie niet.

STEL SLOW MOTION IN



(traag) om slow motion te starten.



— Het flitst in vijf verschillende snelheden om vijf niveaus van slow motion weer te geven

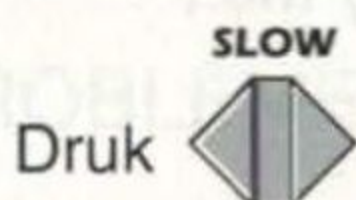
SNELHEID AANPASSING

Druk éénmaal om de snelheid met één stap te versnellen.



Druk éénmaal om de snelheid met één stap te vertragen.

VERWIJDER DE SLOW MOTION



(traag) om de slow motion te verwijderen.

PROBLEEMSTELLING

GEEN LCD BEELDSCHERM

Herverbindt de kabel aan het bedieningspaneel

VUUR TOETS EN
STUURKUSSEN
FUNCTIONEREN NIET

Herverbindt de kabel aan het bedieningspaneel

KAN JE
GEPROMAMMEERDE
ACTIE NIET TERUGSPELEN

Verifiëer of je in de juiste programma gebruikswijze bent en dat je de juiste actie toets drukt.

Zorg ervoor dat je de richtinggever op de bedieningsknuppel niet beweegt terwijl je een actie in Play-Back probeert te spelen.

Zorg ervoor dat je opeenvolging van acties niet te veel segmenten vereist om de aanwezige geheugencapaciteit niet te overladen.

KAN HET GEHEUGEN NIET
KOPIËREN

De reservebatterij is opgebruikt. Zie onderaan voor raadpleging

WAARSCHUWING

- Pas geen druk toe op het LCD scherm daar dit het scherm kan schaden.
- Bewaar het niet onder direct zonlicht of onder extreme temperaturen, daar dit de componenten kan beschadigen.
- Schenk geen vloeistoffen over of in het **SN PROGRAMMABLE**, daar dit de componenten kan beschadigen.
- Hou het **SN PROGRAMMABLE** proper door met een droge doek stof en roet af te vegen.

RESERVEBATTERIJ GEHUGEN

De reservebatterij in je **SN PROGRAMMABLE** heeft een effectieve levensduur van ongeveer twee jaar bij normaal gebruik. Let op, extreme temperaturen kunnen de levensduur van de batterij verkorten en geheugenverlies veroorzaken.

Als de batterij's opslagcapaciteit uitput, kan je de batterij door een nieuwe veranderen, hier is hoe je het doet:

Zend de volledige bedieningsknuppel naar STD Entertainment (USA) Inc.,
110 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 21030, U.S.A.

Samen met een cheque of postwissel voor \$12.00 om de
verpakkings-en verzendingskosten te dekken.

INTRODUCTION

Félicitations! Vous êtes maintenant l'heureux propriétaire du levier de commande **QJ SN PROGRAMMABLE**. Ce produit a été spécialement conçu pour la nouvelle génération de jeux sur Super NES qui exigent de vous d'effectuer de nombreux mouvements nouveaux et différents avec votre levier de commande. Les fonctions de programmation du **SN PROGRAMMABLE** faciliteront votre jeu et vous donneront l'avantage sur votre ennemi.

SN PROGRAMMABLE est le produit le plus avancé du monde - A vous de jouer!

C O N T E N U

1. PROGRAMMATION ET MOUVEMENTS PRE-PROGRAMMES	2
2. BRANCHEMENT	3
3. PIECES CONSTITUANTES	3
4. TABLEAU DE CONTROLE LCD	4
5. ECRAN A CRISTAUX LIQUIDES	4
6. SELECTION DES POSITIONS	5
7. SELECTION AUTO-FEU	7
8. PROGRAMMATION D'UNE SERIE DE MOUVEMENTS	8
9. PLAYBACK D'UNE SERIE DE MOUVEMENTS	10
10. RALENTI	11
11. PROBLEMES DE TIR	12
12. REMARQUES	12

PROGRAMMATION ET MOUVEMENTS PRE-PROGRAMMES

Votre nouveau **QJ SN PROGRAMMABLE** est équipé des systèmes technologiques les plus avancés qui vous aideront à battre vos ennemis les plus coriaces!

En plus des fonctions Auto-Feu, du ralenti réglable, du levier de commande à 8 directions, d'un agencement spécial à 8 touches et d'une construction extrêmement robuste, nous y avons ajouté l'extraordinaire fonction de "Programmation" et avons incorporé 29 coups spéciaux pré-programmés ainsi qu'un système de code secret pour vous réjouir!

"Programmation" signifie que vous pouvez "Programmer" une série de mouvements à combinaisons multiples sur une seule touche de votre **SN PROGRAMMABLE**. En appuyant sur cette touche vous pourrez effectuer ces mouvements enregistrés autant de fois que vous voudrez.

Le tableau de la page 5 vous expose 18 mouvements types pour "Street Fighter II™" (Combat de Rue II) et 9 mouvements types pour "Fatal Fury" (Fureur Fatale) qui sont pré-programmés sur les Touches Action. Nous avons aussi programmé 2 mouvements très puissants pour "SFII" : le "Four Hit Flash Kick" (Coup de pied Flash à 4 Impacts) pour Guile et l'"Hurricane Combo" (Ouragan Combo) pour Ken. La fonction Code Secret vous permettra de choisir un joueur et de le faire se battre contre lui-même dans "Street Fighter II™". Ces caractéristiques ont été pré-programmées dans votre **SN PROGRAMMABLE** et ne peuvent être modifiées ou effacées.

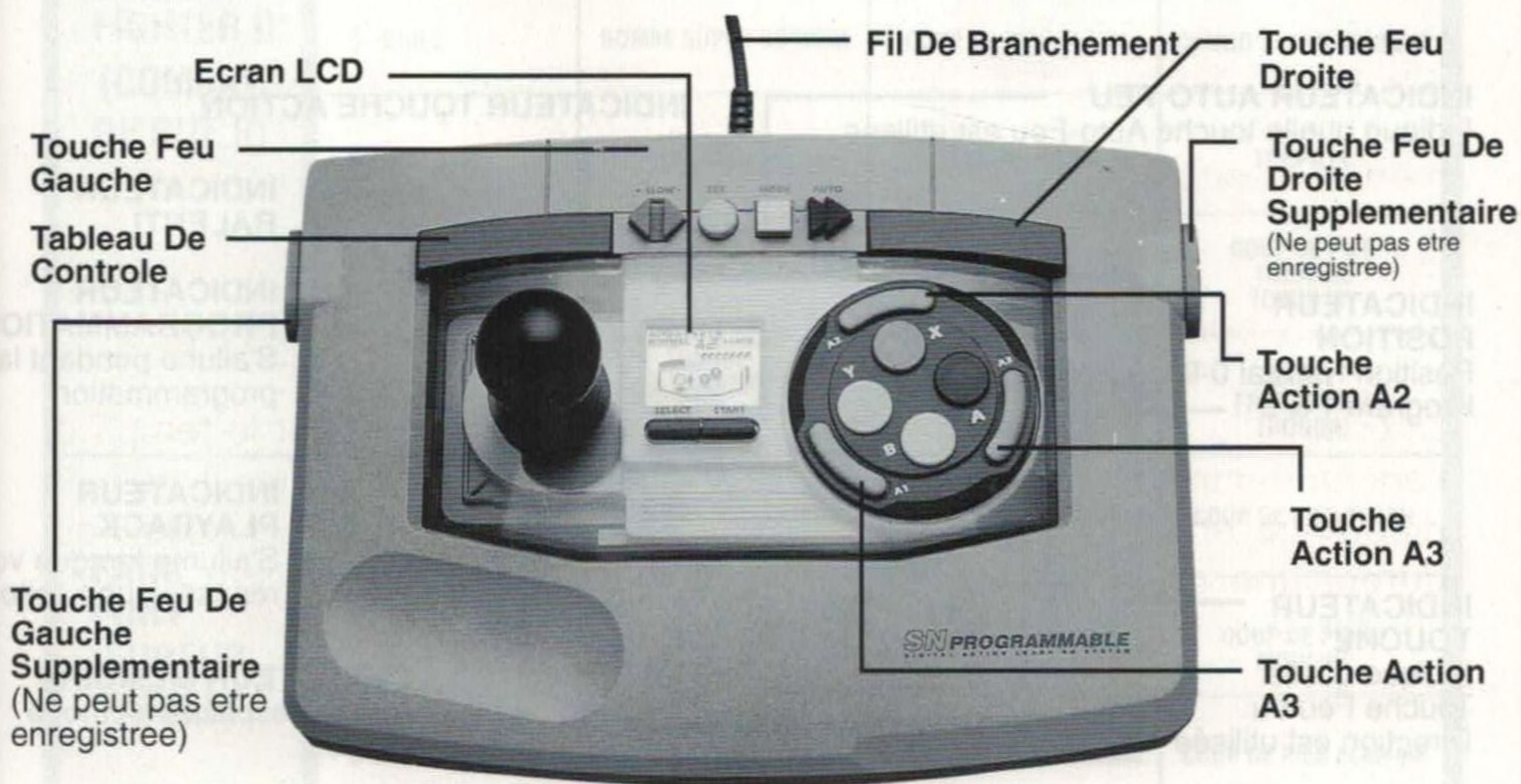
En supplément, il existe six espaces vierges dans le programme pour que vous puissiez créer et mettre en mémoire vos propres mouvements. Le **SN PROGRAMMABLE** utilise une programmation en TEMPS RÉEL. Ceci signifie qu'il enregistre vos mouvements en respectant le temps et l'enchaînement selon lesquels vous les avez effectués. Il fait la différence entre les actions qui durent une demi-seconde et celles qui durent une ou deux secondes et les enregistrera exactement comme vous le souhaitez.

BRANCHEMENT

Ne jamais brancher ou débrancher le **SN PROGRAMMABLE** quand le **SUPER NES** est allumé.

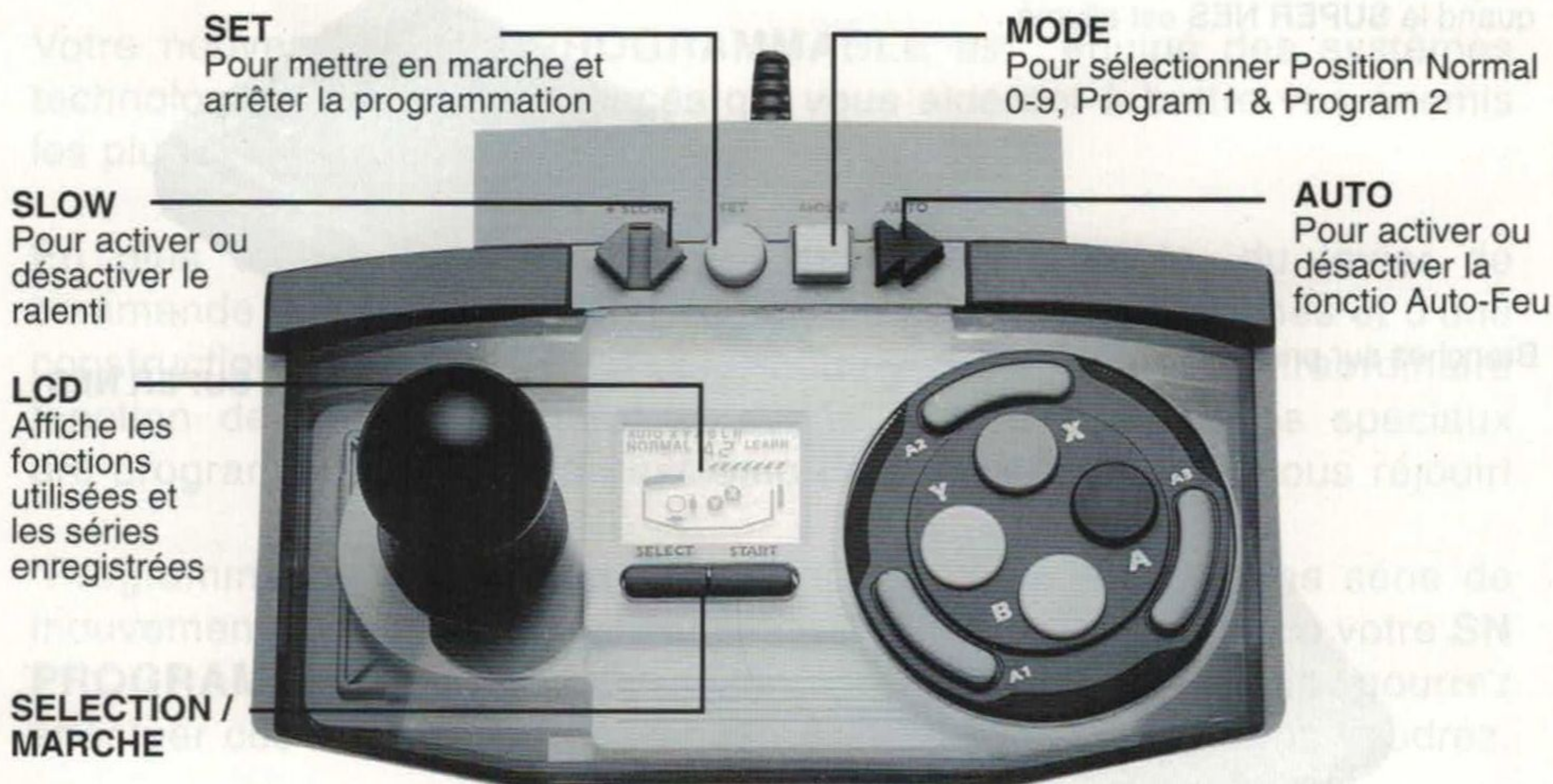


PIECES CONSTITUANTES

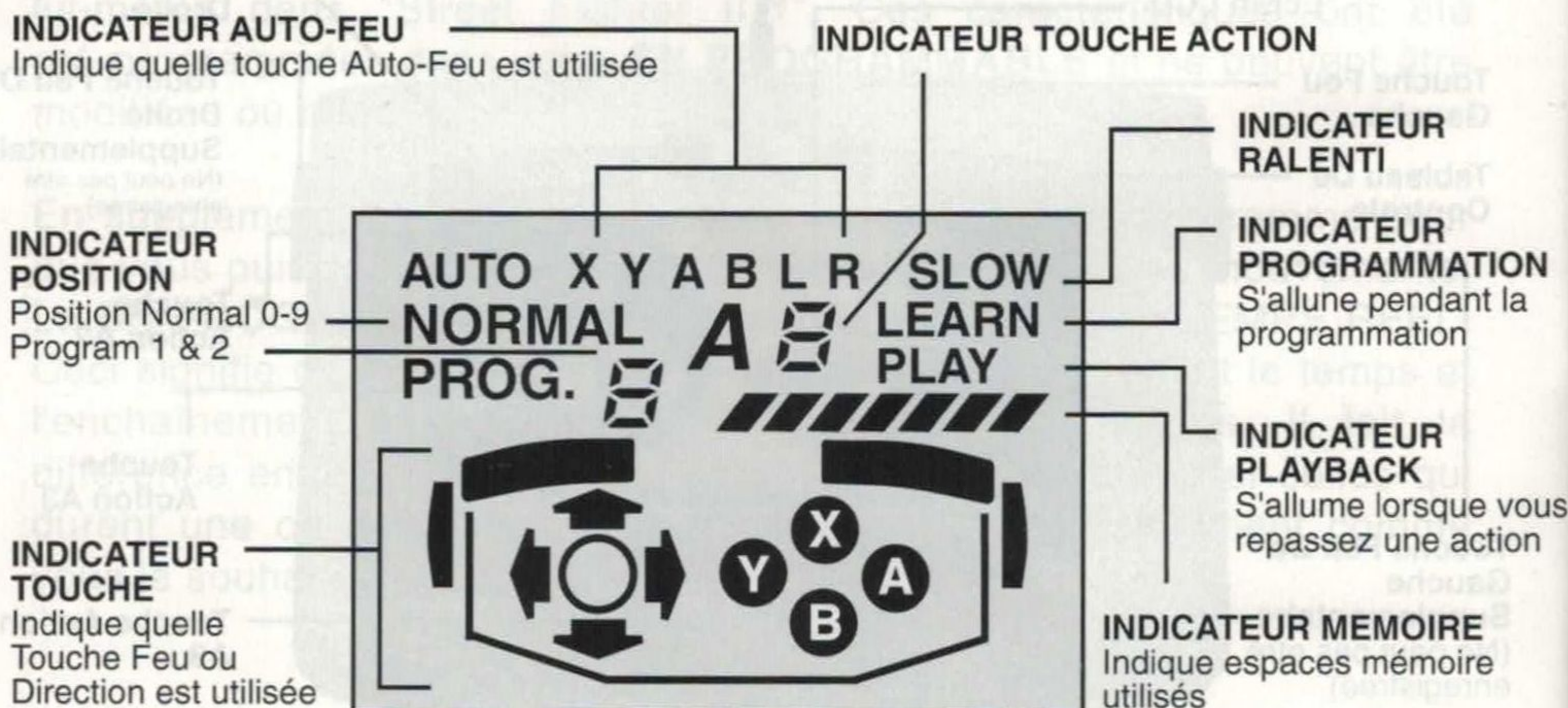


PROGRAMMATION ET MOUVEMENTS

TABLEAU DE CONTROLE LCD



ECRAN A CRISTAUX LIQUIDES



SELECTION DES POSITIONS

Le **SN PROGRAMMABLE** possède douze positions différentes : **NORMAL 0-9, PROGRAM 1 & PROGRAM 2**. Vous pouvez changer de position pour pouvoir utiliser les différents mouvements pré-programmés.

POSITION NORMAL

Le **SN PROGRAMMABLE** propose 10 positions incorporées, de Normal 0 à Normal 9. Sur chaque position, trois mouvements à combinaisons multiples ont été mis en mémoire sur les Touches Actions. Ces mouvements ne peuvent être modifiés ou effacés.

Vous ne pouvez pas programmer vos propres mouvements en Position Normal. Vous devez utiliser Program 1 ou 2 pour les mettre en mémoire.

JEU	POSITION	A1	A2	A3
STREET FIGHTER II (COMBAT DE RUE II)	NORMAL 0	* CODE SECRET	COUP DE PIED FLASH A 4 IMPACTS (GUILLE)	OURAGAN COMBO (KEN)
	1 KEN/RYU	COUP DE POING DRAGON	BOULE DE FEU	COUP DE PIED OURAGAN
	2 KEN/RYU	COUP DE POING DRAGON DOUBLE IMPACT	BOULE DE FEU COMBO DOUBLE IMPACT	BOULE DE FEU COUP DE PIED
	3 GUILLE	BOMBE SUPER SONIQUE	COUP DE PIED FLASH	COMBO SUPER SONIQUE
	4 DHALSIM	FEU YOGA	FLAMME YOGA	TORPILLE
	5 ZANGIEF/CHUN LI	CORDE VRILLE	COUP D'ASSOMMOIR	COUP DE PIED TORNADE (CHUN LI)
	6 BLANKA/HONDA	(BLANKA/HONDA) ATTAQUE ROULEE	ROULADE COMBO DOUBLE IMPACT (BLANKA)	LANCE FRACASSANT (HONDA)
FATAL FURY (FUREUR FATALE)	7 TERRY	TOURNEVIS	COUP DE POING NAPALM	COUP DE PIED FLASH
	8 ANDY	COUP DE PIED ACROBATE	COUP DU COUDE	COUP DE POING MOULINE
	9 JOE	COUP DE POING CYCLONE	COUP DE PIED ROCKET	COUP DE PIED FLAMME

* CODE SECRET

Votre **SN PROGRAMMABLE** possède un Code Secret pour "Street Fighter II™" sur la touche A1 en Position Normal 0. Ce Code Secret vous permettra de choisir un personnage et de le faire combattre contre lui-même. (Par exemple, vous pouvez choisir d'être Ryu et de vous battre contre Ryu).

Activez le code secret en appuyant sur la touche "A1" avant que l'écran "Capcom" n'apparaissent sur votre écran de TV. Dès que le Code Secret sera en marche :

1. Vous entendrez un bruit particulier lorsque l'écran "Capcom" s'allumera.
2. Le fond de l'écran de "Street Fighter II" changera de couleur et deviendra bleu.

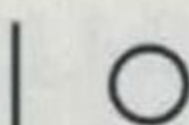
POSITION PROGRAM

Le **SN PROGRAMMABLE** a deux positions Program. Sur chaque position vous pouvez enregistrer et repasser trois mouvements à combinaisons multiples mis en mémoire sur les Touches Action. Vous pouvez changer de position pendant le jeu afin d'utiliser les six espaces mémoire (trois sur chaque position). Cependant, vous ne perdrez pas tout ce que vous avez mis en mémoire si vous débranchez le **SN PROGRAMMABLE** du jeu.

Lorsque le **SN PROGRAMMABLE** est branché au jeu, l'écran LCD affiche ceci :

Position NORMAL

AUTO
NORMAL



SELECTION D'UNE POSITION

Pour changer de position, appuyez sur

MODE



ORDRE DE CHANGEMENT DES POSITIONS

NORMAL MODE 0-9

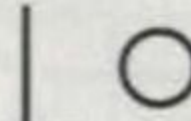
PROGRAM 1

PROGRAM 2

Position Program
Numéro du Program

AUTO


PROG. /



SELECTION AUTO-FEU

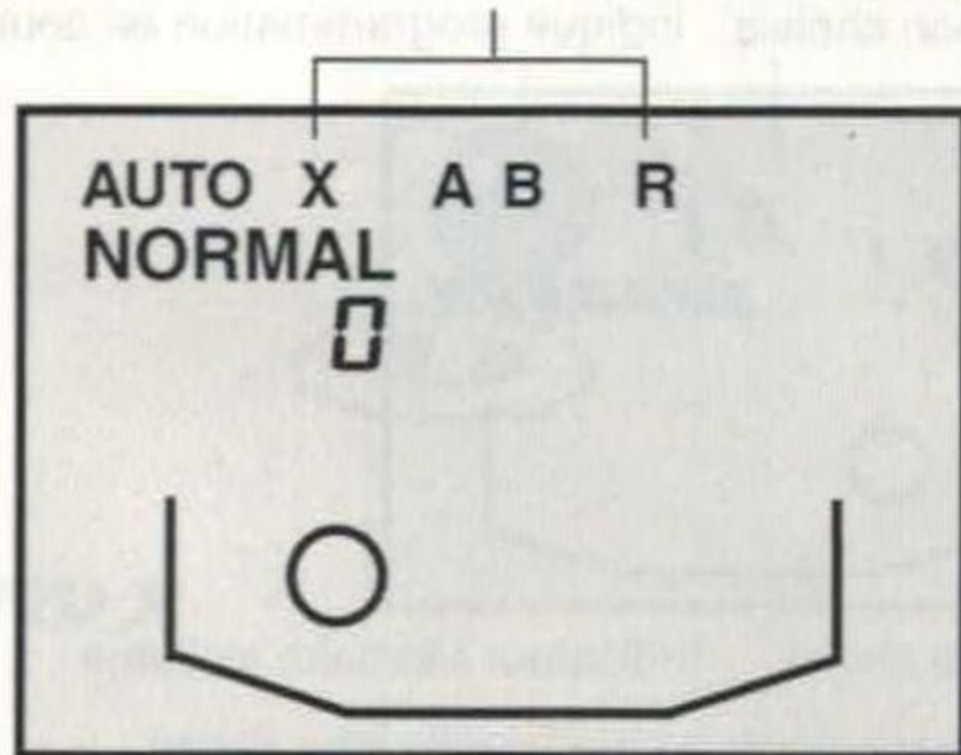
Les six Touches Feu (X, Y, A, B, L, R) peuvent être réglées en Auto-Feu indépendamment les unes des autres. Le réglage se fait de la même manière en position NORMAL ou PROGRAM.

MISE EN MARCHÉ AUTO-FEU


Appuyer plusieurs secondes sur  et choisissez la Touche Feu à régler en Auto-Feu

E X E M P L E

Les lettres affichées indiquent quelle Touche Feu est réglée en Auto-Feu

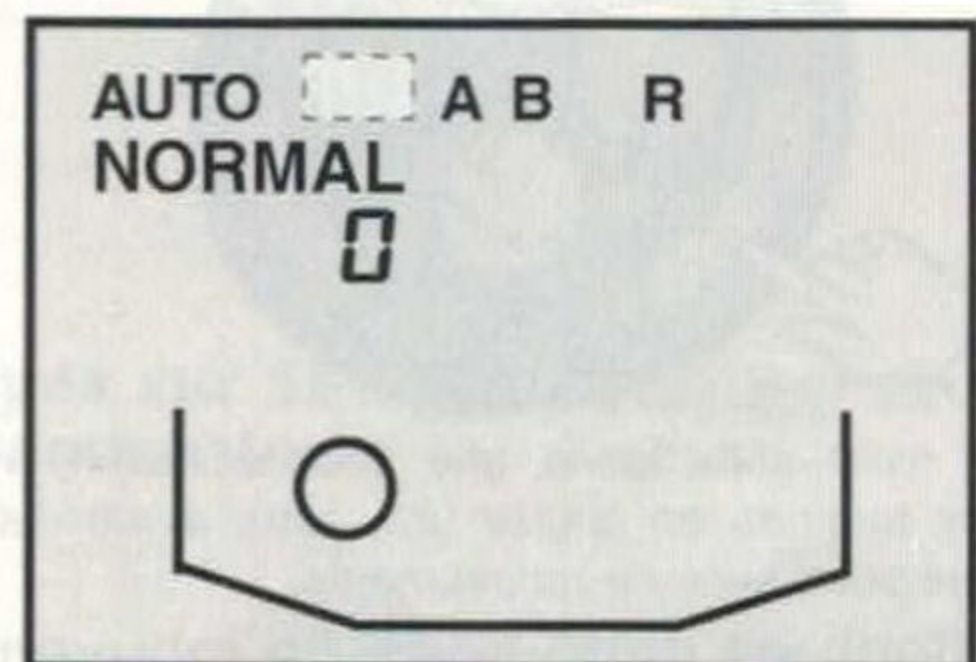


ARRÊT AUTO-FEU

Appuyez sur  et choisissez la Touche Feu sur laquelle vous voulez annuler Auto-Feu.

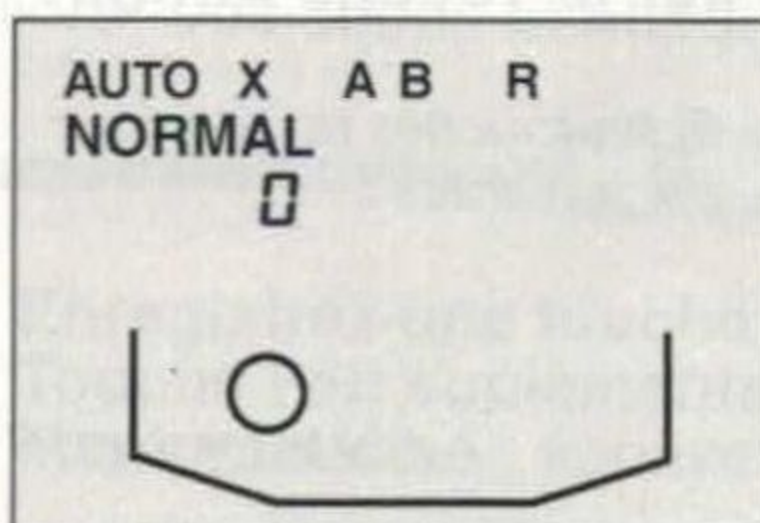
E X E M P L E

Pour annuler la fonction Auto-Feu de la Touche Feu X, appuyez sur la touche AUTO et sur la Touche Feu X une fois. La lettre X disparaîtra de l'écran.

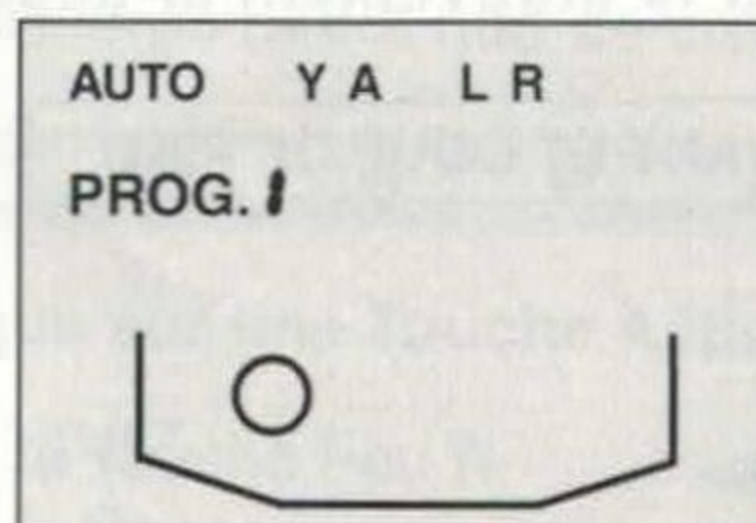


E X E M P L E

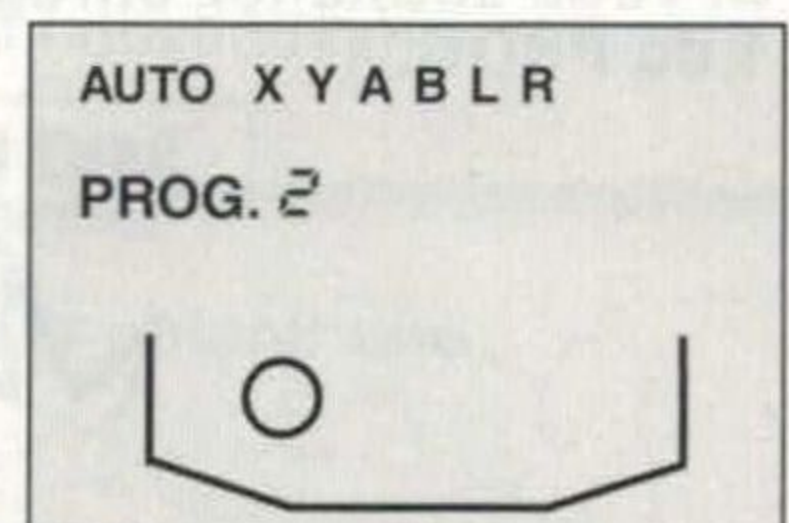
Vous pouvez faire plusieurs réglages de l'Auto-Feu en Position Normal 0-9, Program 1 et Program 2.



POSITION NORMAL
Auto-Feu choisi :
X, A, B, R



PROGRAM 1
Auto-Feu choisi:
Y, A, L, R


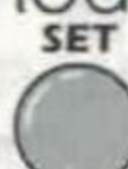


PROGRAM 2
Auto-Feu choisi:
X, Y, A, B, L, R

PROGRAMMATION D'UNE SERIE DE MOUVEMENTS

Vous pouvez programmer des séries de mouvements en position Program (PROG. 1 & PROG. 2). Chaque position contiendra trois séries pour le playback. Vous pouvez choisir de mettre en mémoire n'importe quelle combinaison de Touche Feu et Direction. Comme indiqué précédemment, le **SN PROGRAMMABLE** utilise un système de programmation tel qu'il enregistre vos mouvements dans les mêmes ordre et temps que vous les effectuez.

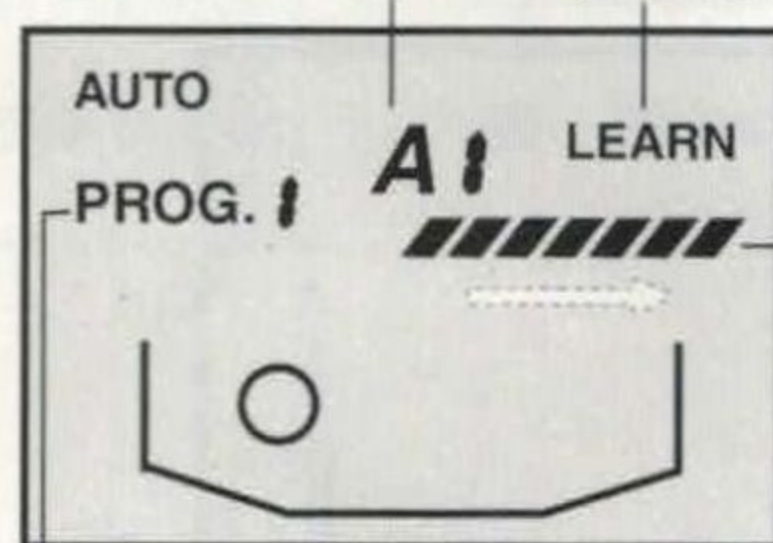
PROCEDURE DE PROGRAMMATION

1. Choisissez PROG. 1 ou PROG. 2 en appuyant sur  **MODE**
2. Appuyez sur  **SET** pour commencer la programmation.
3. Choisissez une Touche Action (1, 2, 3) sur laquelle enregistrer les mouvements.



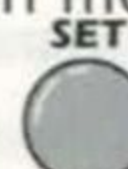
Après avoir sélectionné une Touche Action, vous pouvez toujours en choisir une autre avant d'avoir effectué votre série de mouvements.

Touche Action choisie Indique programmation en cours



Programme choisi Indicateur Mémoire s'allume

Dès que vous appuyez sur une Touche Action l'écran LCD apparaît comme ci-dessus.

4. Effectuez votre série de mouvements. Le temps s'écoule dès que vous avez commencé un mouvement. Alors n'hésitez pas!
5. Appuyez sur  **SET** pour indiquer la fin de la programmation. La programmation s'arrête automatiquement si tous les espaces mémoire sont remplis.

E X E M P L E

Si vous souhaitez enregistrer le mouvement ci-dessous sur la Touche Action 1 du PROG. 1

SAUT EN AVANT ET COUP DE PIED

Si les touches du jeu sont les suivantes :



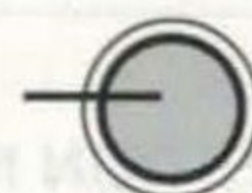
LEVIER DE CONTROLE

SAUT



COUP DE PIED

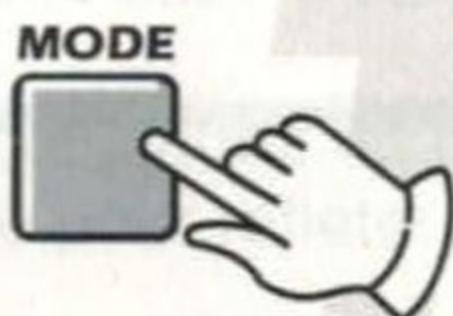
FEU B



MOUVEMENT EN AVANT

E X E M P L E

Sélectionnez Prog. 1



Programmation en marche



Sélectionnez A1



Effectuez le saut



Tourner à 45°



Appuyez sur Feu B

(En appuyant toujours sur le levier de Direction)



FEU X



Appuyez sur SET pour stopper la programmation



★ Votre série de mouvements est enregistrée en **Temps Réel**. Effectuez-la correctement ou recommencez. Vérifiez sur votre écran de TV si vos mouvements sont correctes.

Si vous le souhaitez, vous pouvez programmer des Touches Feu supplémentaires pour améliorer vos coups et attaques préférés plutôt que de créer de nouveaux mouvements.

E X E M P L E

Enregistrez une touche unique sur une Touche Action pour obtenir une Touche Feu supplémentaire.

Manipulation 4 : appuyez sur la Touche Feu R

FEU R

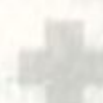


A 2

A2 devient Touche Feu R

Speichern Sie zwei oder mehr Anschlagtasten in eine Aktions-Taste. Betätigen Sie Schuss-Tasten A und L gleichzeitig, in Schritt 4.

FEU A




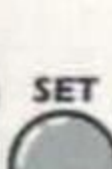

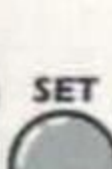
FEU L



A 2

A2 devient Touche Feu A + Touche Feu L

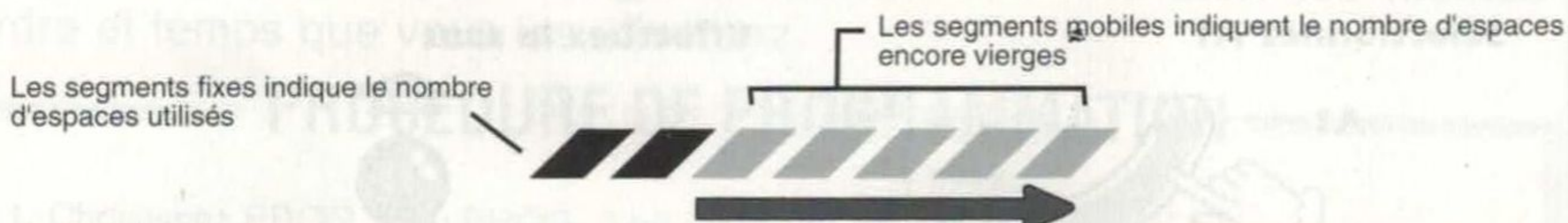
ANNULATION D'UN MOUVEMENT

Appuyez sur  , puis sur la touche que vous souhaitez annuler, puis réappuyez sur  . Vous pouvez aussi effacer la série entière de votre mémoire en superposant une autre série par dessus.

NOTE

INDICATEUR MEMOIRE

Indique combien d'espaces sont utilisés et combien sont encore vierges.




L'intervalle maximum de temps possible entre chaque espace pendant la programmation est de 4.5 secondes. Si aucune touche n'est actionnée après l'intervalle de temps, la programmation s'arrêtera automatiquement.

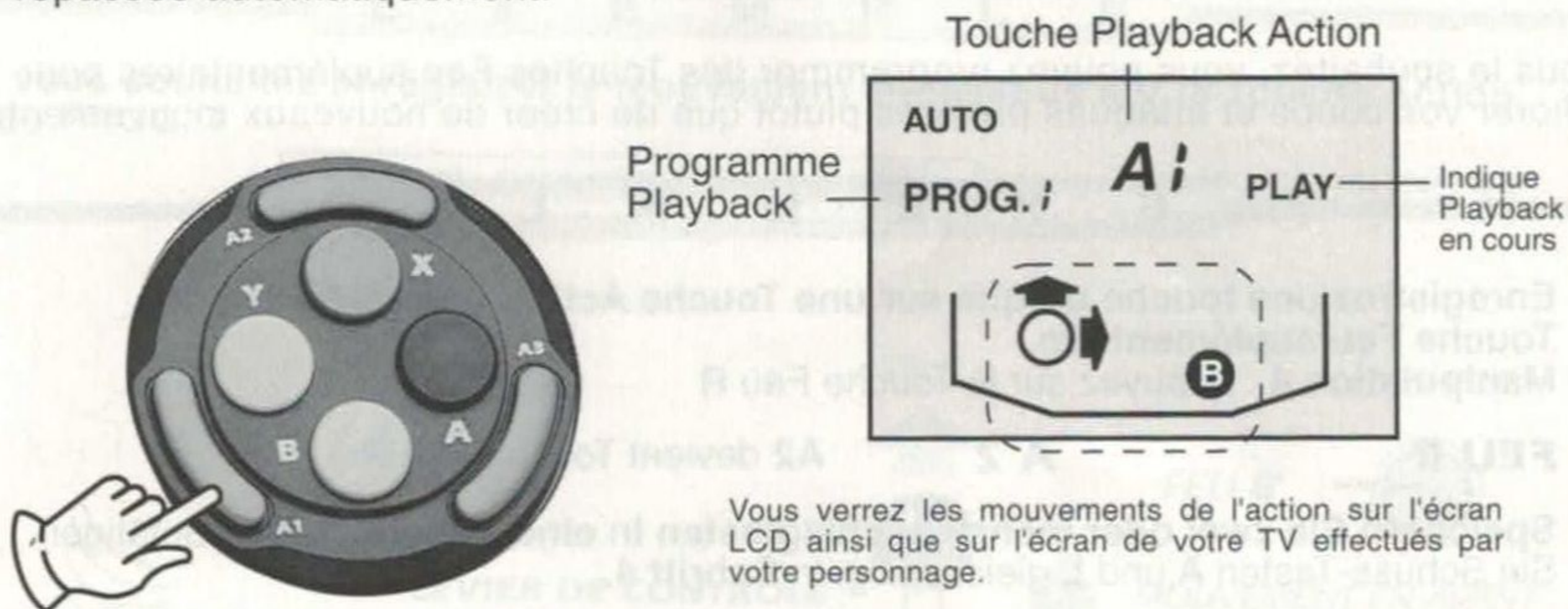
PLAYBACK D'UNE SERIE DE MOUVEMENTS

Vous pouvez repasser tous les mouvements pré-programmés ou ceux que vous avez effectués aussi souvent que vous le souhaitez. Voici comment :

PROCEDURE DE PLAYBACK

1. Choisissez la position que vous souhaitez en appuyant sur .
2. Choisissez et appuyez sur la Touche Action que vous souhaitez repasser.

Il est inutile de tenir la Touche Action appuyée jusqu'à ce que l'action soit terminée. Appuyez une fois seulement sur la Touche Action et l'action sera repassée automatiquement.



NB : Appuyer et maintenir appuyé la touche "MODE" pour changer de position plus rapidement.

FONCTION MIROIR

Les mouvements sont pré-programmés comme si vous combattiez en partant de la gauche. La fonction miroir permet de "refléter" ces mouvements comme s'ils étaient effectués par la droite.

Si vous combattez en partant de la droite, poussez le levier de contrôle vers la gauche pour refléter vos mouvements.

Le procédé est le même si vous avez programmé vos mouvements en partant de la droite. Si vous souhaitez combattre vers la gauche, poussez le levier de contrôle vers la gauche pour refléter vos mouvements.

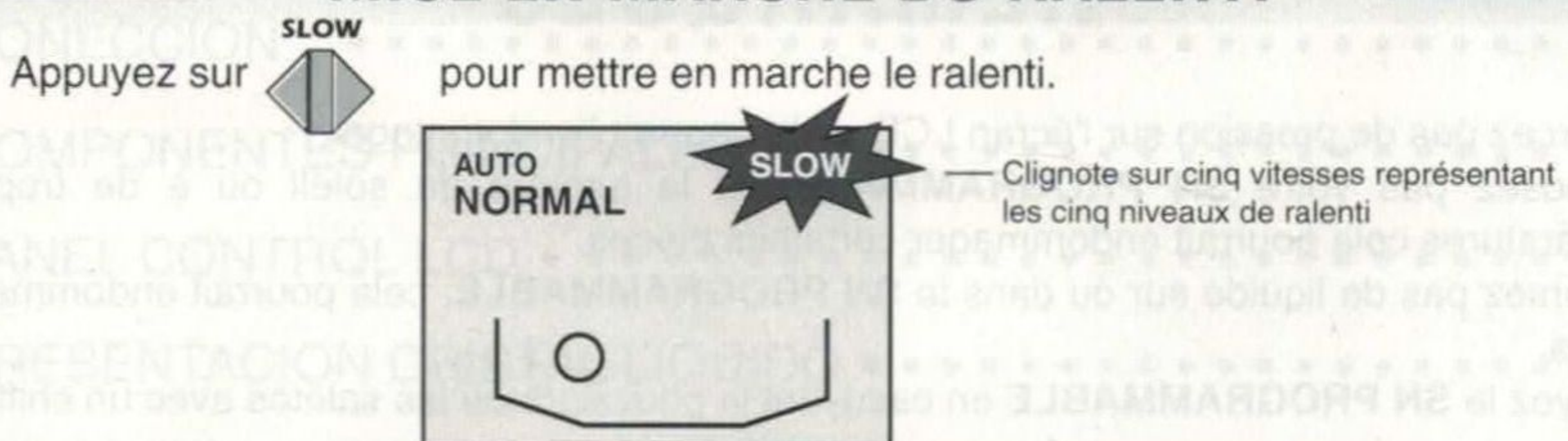
Par exemple, si vous avez mis en mémoire une "Boule de Feu" vers la droite sur la touche "A1" mais que vous avez sauté vers la gauche et que vous combattez de ce côté, vous pouvez refléter une "Boule de Feu" en poussant le levier de contrôle vers la gauche et en appuyant sur "A1".

RALENTI

Cette fonction est utilisée pour ralentir le jeu. Elle peut être utilisée en position Normal ou Program. Le ralenti ne peut pas être enregistré sur les Touches Action et ne peut pas être effectué en même temps que le playback.

NB : Certains jeux ne possèdent pas cette fonction.

MISE EN MARCHÉ DU RALENTI




GESCHWINDIGKEITSEINSTELLUNG

Appuyer une fois pour augmenter la vitesse d'un cran



Appuyer une fois pour diminuer la vitesse d'un cran

ARRET DU RALENTI

Appuyer sur  pour arrêter le ralenti.

PROBLEMES DE TIR

ECRAN LCD ETTEINT

Rebrancher le fil au jeu.

ARRET DES TOUCHES FEU ET DU LEVIER DE DIRECTION

Rebrancher le fil au jeu.

ARRET DU PLAYBACK DE VOS MOUVEMENTS PROGRAMMES

Vérifiez que vous êtes positionné sur le bon programme et que vous appuyez sur la Touche Action qui convient.

Assurez-vous que vous ne bougez pas les directions du levier de commande en même temps que vous essayez de repasser vos mouvements.

Assurez-vous que vos séries de mouvements ne dépassent pas le nombre d'espaces vierges et que vous ne surchargez pas la mémoire.

PROBLEMES DE MISE EN MEMORIES

La batterie est usagée. Référez-vous au paragraphe ci-dessous.

REMARQUES

- N'exercez pas de pression sur l'écran LCD, cela pourrait l'endommager.
- N'exposez pas votre **SN PROGRAMMABLE** à la lumière du soleil ou à de trop fortes températures cela pourrait endommager certaines pièces.
- Ne versez pas de liquide sur ou dans le **SN PROGRAMMABLE**, cela pourrait endommager les pièces.
- Nettoyez le **SN PROGRAMMABLE** en essuyant la poussière ou les saletés avec un chiffon sec.

MEMORY BACKUP BATTERY

La batterie de la mémoire de votre **SN PROGRAMMABLE** à une durée approximative de deux ans, en utilisation normale. Des températures élevées peuvent diminuer la durée de la batterie et causer des défaillances de la mémoire.

Lorsque la capacité de mise en mémoire de la batterie est épuisée, remplacez-la en procédant comme ci-dessous:

Envoyer l'ensemble du **SN PROGRAMMABLE** à STD Entertainment (USA) Inc.

110 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 21030 U.S.A.

Joindre un chèque ou faire un transfert de 12 dollars pour couvrir les frais de transport et de manipulation (compter 2 à 3 semaines).

INTRODUCCION

Congratulations! usted es ahora el orgulloso propietario de una palanca **QJ SN PROGRAMMABLE**, El **SN PROGRAMMABLE** está especialmente designado para la nueva generación de juegos del Super NES los cuales requieren que usted efectue muchos y nuevos movimientos y acciones con su palanca. Las funciones programables de su **SN PROGRAMMABLE** hacen que su juego sea mucho más fácil y le ofrecen la ventaja de vencer a su enemigo.

SN PROGRAMMABLE es el palanca más avanzada el mundo. Use bien su poder.

C O N T E N I D O S

1. PROGRAMABILIDAD Y MOVIMIENTOS PREPROGRAMADOS	2
2. CONECCION	3
3. COMPONENTES PRINCIPALES	3
4. PANEL CONTROL LCD	4
5. PRESENTACION CRISTAL LIQUIDO	4
6. SELECCION MODO	5
7. SELECCION AUTO DISPARO	7
8. PROGRAMACION ACCION DE SECUENCIAS	8
9. REPETIR ACCION DE SECUENCIAS	10
10. CAMARA LENTA	11
11. INVESTIGACION DE PROBLEMAS	12
12. ADVERTENCIA	12

PROGRAMABILIDAD Y MOVIMIENTOS PREPROGRAMADOS

Su nuevo **QJ SN PROGRAMMABLE** esta equipado con las características mas modernas de la tecnología por lo tanto le pueden ayudar para vencer a sus oponentes más peligrosos!

Además de autodisparo, camara lenta variable, 8 caminos direccionales de palanca, plan de 8 botones, y construcción extra áspera, le aumentamos la característica de "Programabilidad" y existen 29 movimientos especiles preprogramados y un código secreto dentro de su palanca para usted.

"Programabilidad" quiere decir que usted puede "Programar" una secuencia de multicombinación de movimientos dentro de un solo botón en su **SN PROGRAMMABLE**. Luego simplemente tocando el botón, puede realizar facilmente la acción grabada cuantas veces quiera. La tabla en la página 5 le demuestra 18 movimientos populares para "Street Fighter II™" y 9 movimientos para Furia Fatal que estan preprogramados dentro de las teclas de acción. También hemos programado dos movimientos mas muy poderosos para SFII el Four Hit Flash Kick for Guile y el Hurricane Combo (Combo Huracan) para Ken. La tecla del código secreto le permite a usted escoger un personaje y hacerlo pelear contra el mismo en "Street Fighter II™". Todas estas características ya han sido programadas dentro de su **SN PROGRAMMABLE** y no se pueden modificar o borrar.

Existen además en los modos de programa seis espacios en blanco para que usted cree y conserve sus propios y especiales movimientos. El **SN PROGRAMMABLE** usa programación de TIEMPO-REAL. Esto quiere decir que graba sus movimientos en el tiempo y secuencia en la misma forma en que usted los efectua. Puede diferenciar entre acciones de una fracción de segundo y aquellas que requieren que se mantenga por uno o dos segundos, y las graba exactamente como usted las quiere.

NOTA: Nosotros no referiremos a la programación como "Acción de aprender".

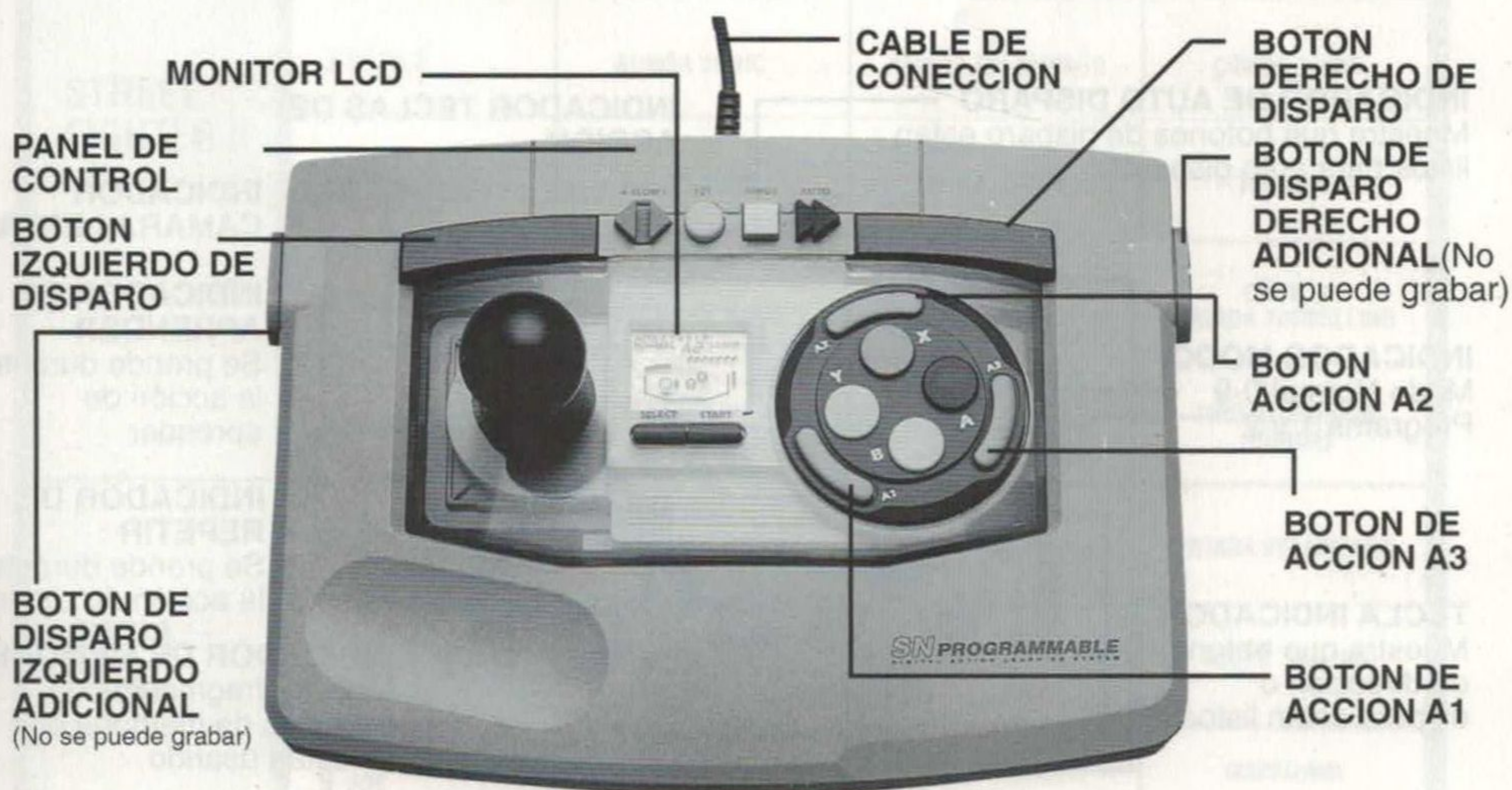
CONEXION

Cuando el **SUPER NES** está prendido no conecte ni desconecte su **SN PROGRAMMABLE**.

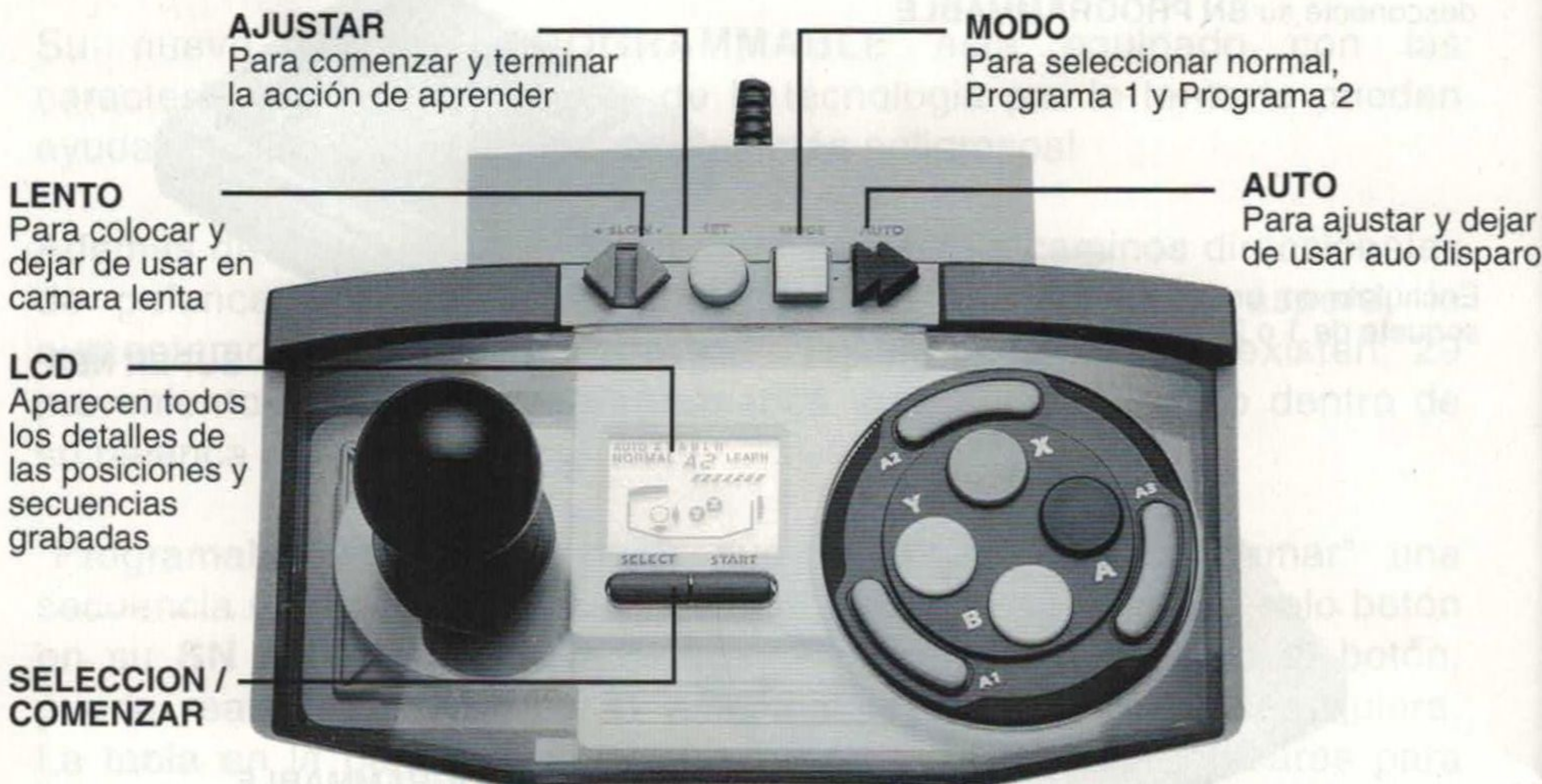
Enchufelo en un
soquete de 1 o 2



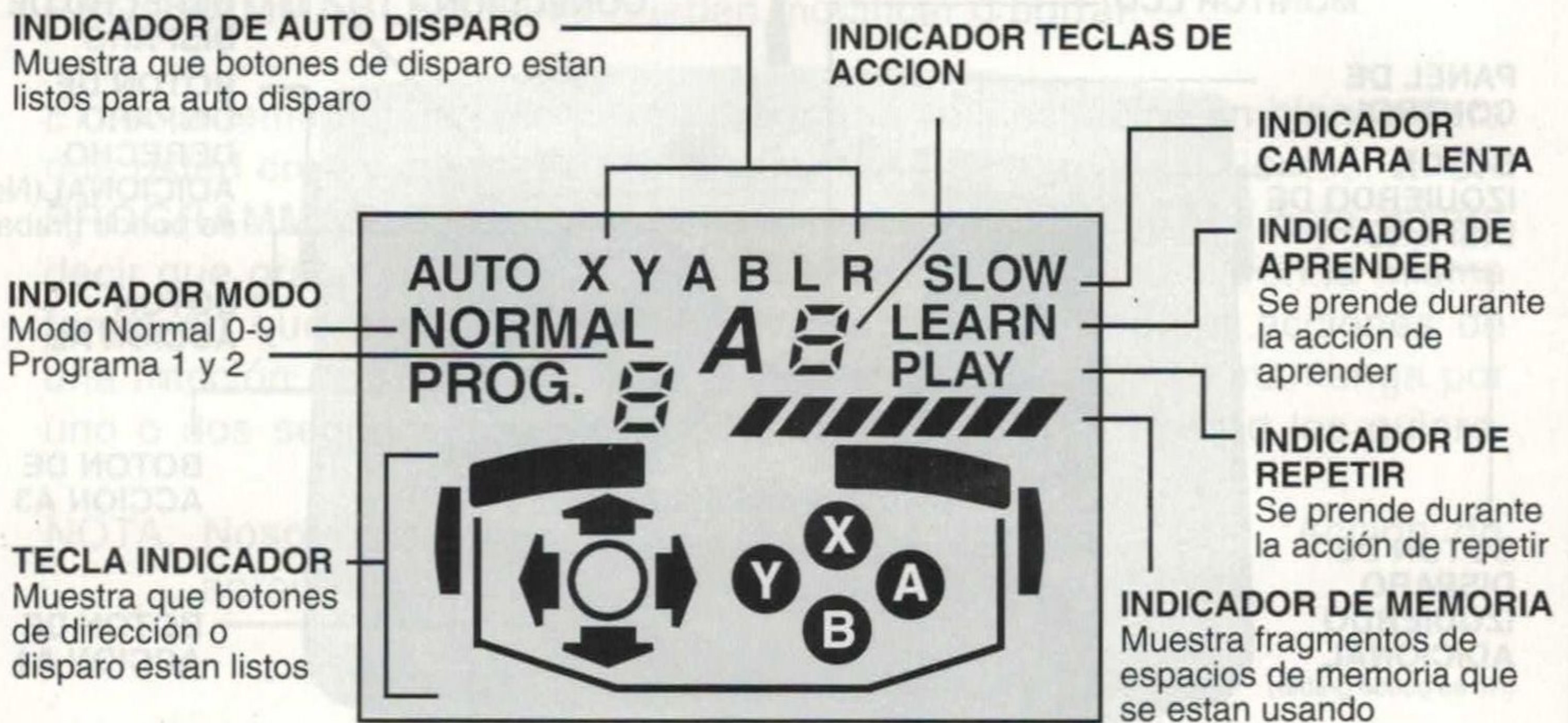
COMPONENTES PRINCIPALES



PANEL CONTROL LCD



PRESENTACION CRISTAL LIQUIDO



SELECCION MODO

El **SN PROGRAMMABLE** tiene 12 modos diferentes : **NORMAL 0-9, PROGRAMA 1 Y PROGRAMA 2**. Usted puede cambiar de modos para usar a cualquier momento diferentes movimientos preprogramados.

MODOS NORMAL

El **SN PROGRAMMABLE** contiene 10 modos incorporados, Normal 0 a Normal 9, en cada modo, se han incorporado para usted en las teclas de acción tres movimientos en diferentes multicombinaciones. Estos movimientos no se pueden borrar ni modificar en ningún momento.

Usted no puede programar ninguno de sus propios movimientos en el Modo Normal. Debe usar Programa 1 y Programa 2 para ahorrar estos.

JUEGO	MODO	A1	A2	A3
STREET FIGHTER II	NORMAL 0	*CODIGO SECRETO	FOUR HIT FLASH KICK (GUILLE)	HURACAN COMBO (KEN)
	1 KEN/RYU	GOLPE DRAGON	BOLA DE FUEGO	PATADA HURACAN
	2 KEN/RYU	DOBLE GOLPE DRAGON	DOBLE GOLPEFUEGO COMBO BOLA	PATADA BOLA DE FUEGO
	3 GUILLE	BOMBA SONIC	PATADA RELAMPAGO	COMBO SONIC
	4 DHALSIM	FUEGO YOGA	YOGA LLAMA	TORPEDO
	5 ZANGIEF/CHUN LI	HILANDERIA CUERDA DE ROPA	CONDUCTOR HILANDERIA	CHUN LI PATADA TORBELLINO
	6 BLANKA/HONDA	BLANKA./HONDA ATAQUE RODANTE	DOBLE ATAQUE RODANTE COMBO (BLANKA)	TIRO ATURDIDOR (HONDA)
FURIA FATAL	7 TERRY	DESTORNILLADOR	GOLPE NAPALM	PATADA RELAMPAGO
	8 ANDY	PATADA ACROBATA	GOLPE DE CODO	GOLPE MOLINO
	9 JOE	COLPE CICLON	PATADA COHETE	GOLPELLAMA

* CODIGO SECRETO

Su **SN PROGRAMMABLE** contiene un código secreto para "Street Fighter II™" en el botón "A1" de modo Normal 0. Este código le permite a usted seleccionar un personaje y luego puede hacer que él peleé consigo mismo. (Por ejemplo, usted puede ser Ryu y pelear contra Ryu).

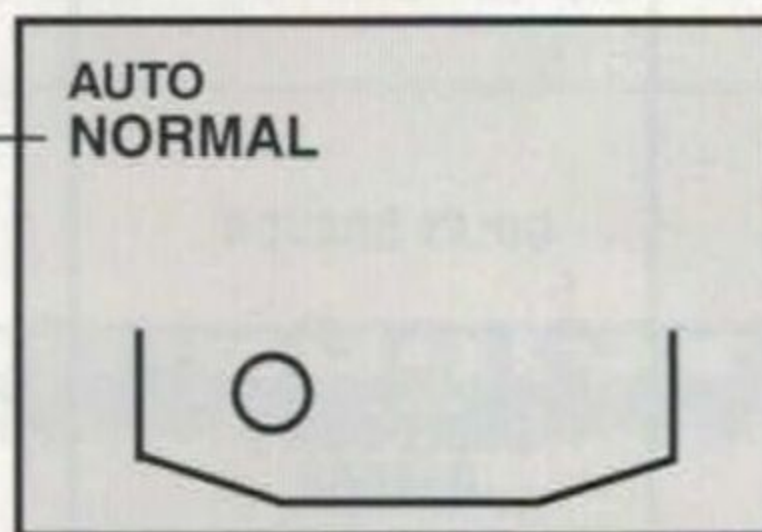
Usted debe activar este código secreto presionando el botón "A1" antes de que aparezca en su pantalla de TV el "Capcom". Usted sabrá que el código secreto está activado cuando pase lo siguiente:

1. Usted escuchará un sonido especial cuando el "Capcom" aparezca en la pantalla.
2. El color de fondo cambiará a azul en la pantalla de "Street Fighter II".

MODOS PROGRAMAS

El **SN PROGRAMMABLE** contiene dos modos programas. En cada modo, usted puede grabar y repetir nuevamente tres multicombinaciones de movimientos que serán ahorrados en las Teclas de acción, usted puede cambiar de modos durante el juego para utilizar completamente los seis espacios de la memoria (tres en cada modo). Sin embargo usted no perderá todo lo que ha ahorrado en la memoria si desconecta su **SN PROGRAMMABLE** de la consola. Cuando el **SN PROGRAMMABLE** está conectado a la consola de juego, el LCD se verá como éste.

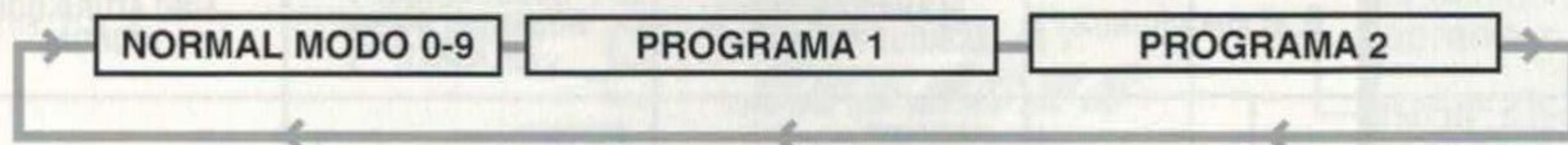
Falta modo es NORMAL



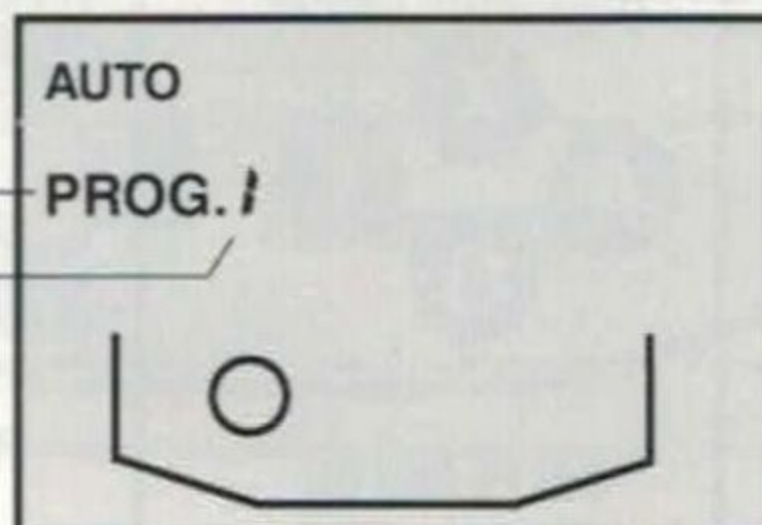
SELECCIONAR UN MODO

Para cambiar el Modo, presiones **MODE** cada vez que desee cambiar a otro modo

SECUENCIA PARA CAMBIAR DE MODO




Modo Programa
Número de programa



SELECCION AUTO DISPARO

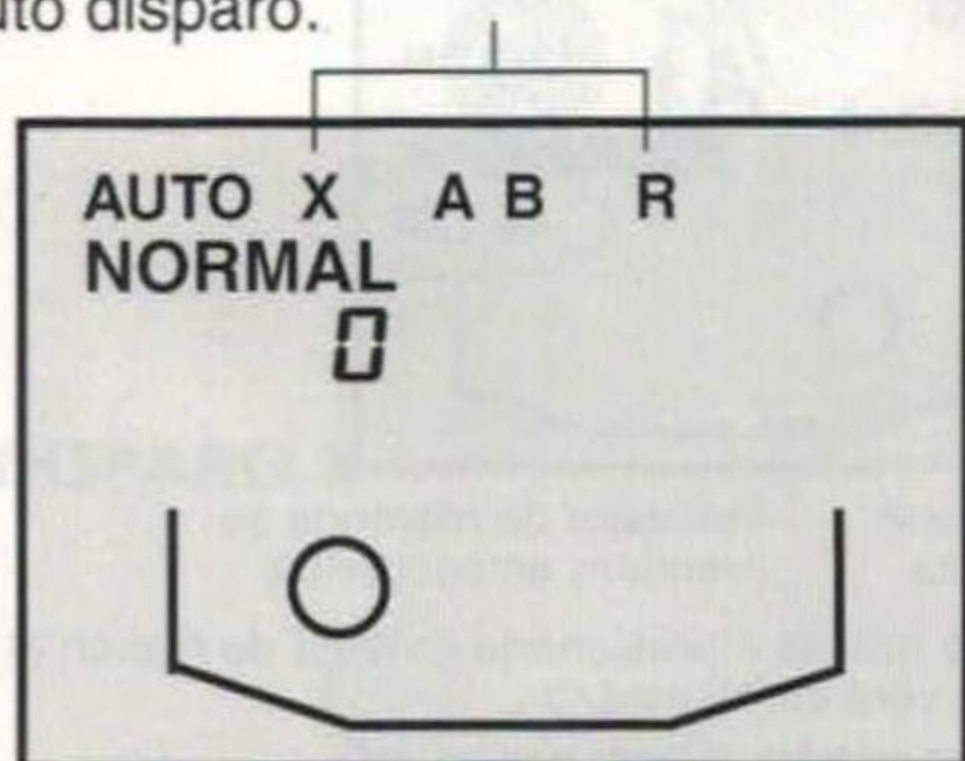
Los seis botones de disparo (X,Y,A,B,L,R,) se pueden ajustar para disparar independientemente. El método para ajustarlos es el mismo que se usa en NORMAL y modo de PROGRAMA.

AJUSTAR AUTO DISPARO


Presione y mantenga  y luego seleccione el botón de disparo deseado para usar en la función Auto Disparo.

E J E M P L O

Las letras que aparecen representan los botones que se han ajustado para auto disparo.

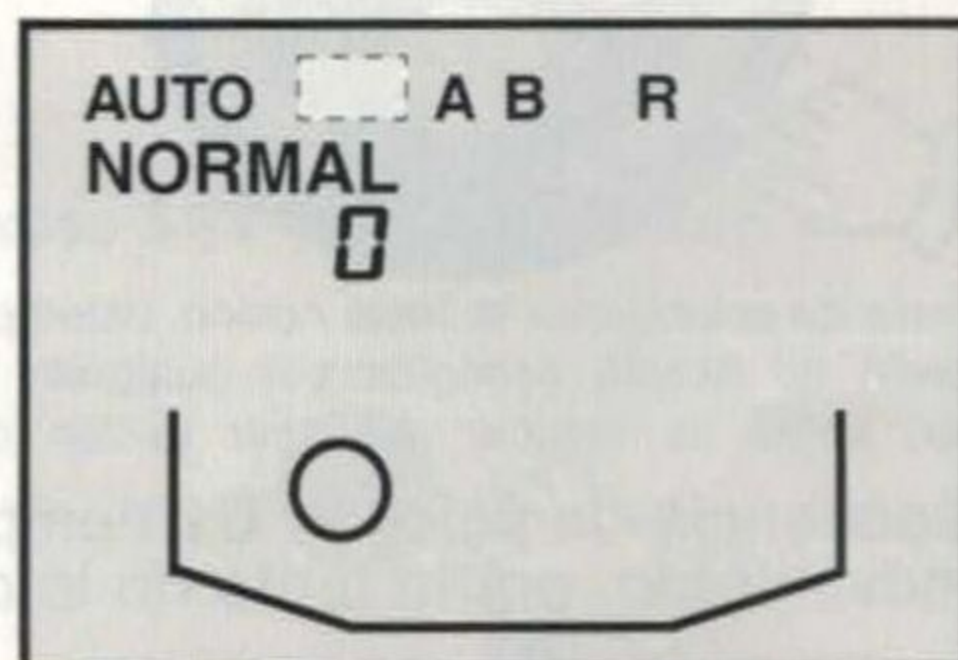


ABANDONAR AUTO DISPARO

Presione y mantenga  y luego seleccione el botón que no desea usar con auto disparo.

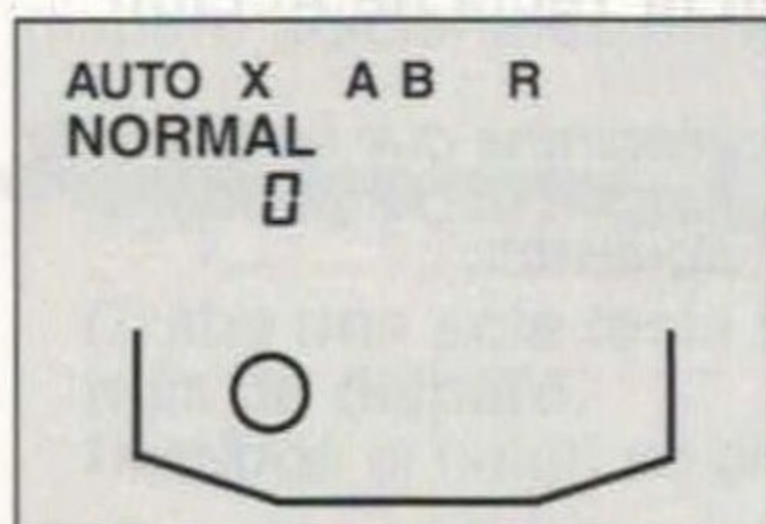
E J E M P L O

Para abandonar la función de auto disparo del botón X, sostenga la tecla AUTO y luego presione una vez el botón de disparo X. La letra X en el LCD desaparecerá.



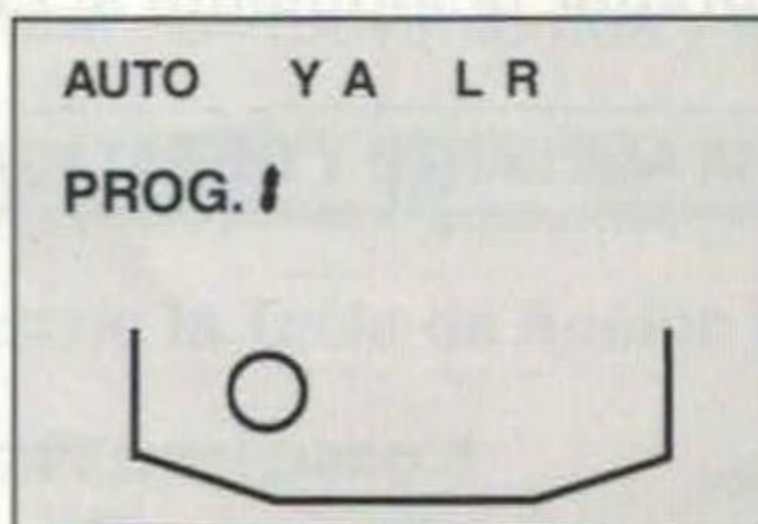
E J E M P L O

Usted puede usar varias formas de ajustar el Auto Disparo en Normal 0-9, Programa 1 y Programa 2.



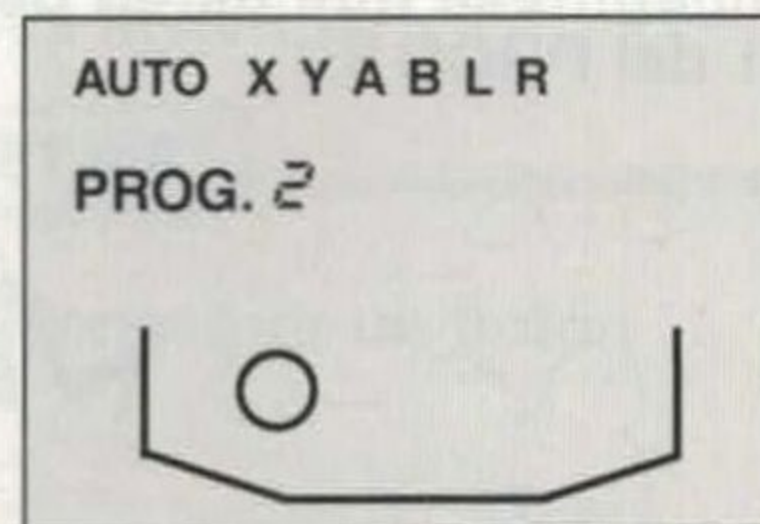
MODO NORMAL

Seleccione Auto Disparo:
X, A, B, R



PROGRAMA 1

Seleccione Auto Disparo:
Y, A, L, R



PROGRAMA 2

Seleccione Auto Disparo:
X, Y, A, B, L, R

PROGRAMACION ACCION DE SECUENCIAS

Usted puede programar la acción de secuencias en el modo programa (PROG.1 y PROG.2). Cada modo mantendrá tres secuencias para repetir. Usted puede ahorrar cualquier combinación de direccionales y botones de disparo. Como se explico anteriormente, el **SN PROGRAMMABLE** usa programación en TIEMPO-REAL, por lo tanto grabará sus combinaciones exactamente como usted las efectúe.

PROCEDIMIENTO PARA APRENDER

1. Seleccione PROG.1 o PROG.2 presionando **MODE**.

MODE

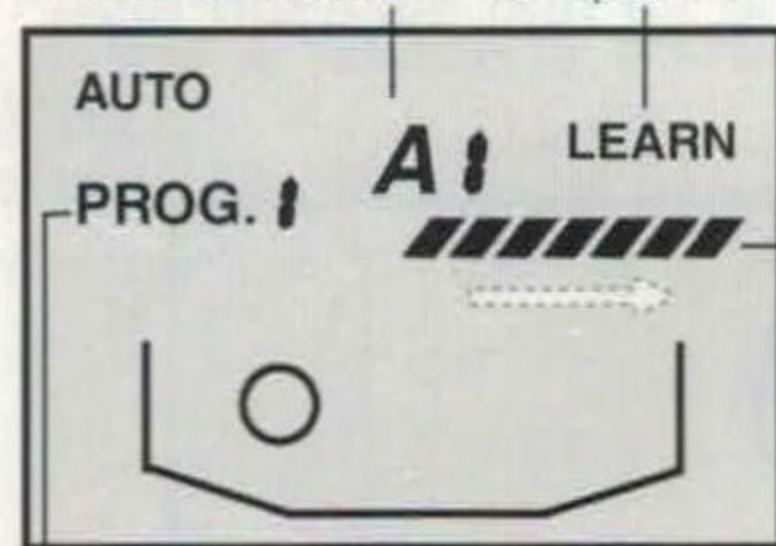
2. Presione **SET** para comenzar aprender.



3. Seleccione la Tecla de Acción (1,2,3) en donde ahorrar la secuencia.



Seleccione Tecla de acción Comienza el procedimiento de aprender



Después de seleccionar la Tecla Acción, usted puede cambiar su Tecla de Acción escogida por cualquier otra tecla de Acción antes de colocar cualquier acción de secuencia.

Seleccione programa

Indicador de memoria se prendera en secuencia

Una vez que se a presionado la Tecla de Acción el LDC se vera como este.

4. Secuencia de colocar. El tiempo comienza tan pronto comienza el movimiento, por lo tanto no lo dude!

5. Presione **SET** para aprender, si todas las paradas se han usado, el aprender automáticamente para.

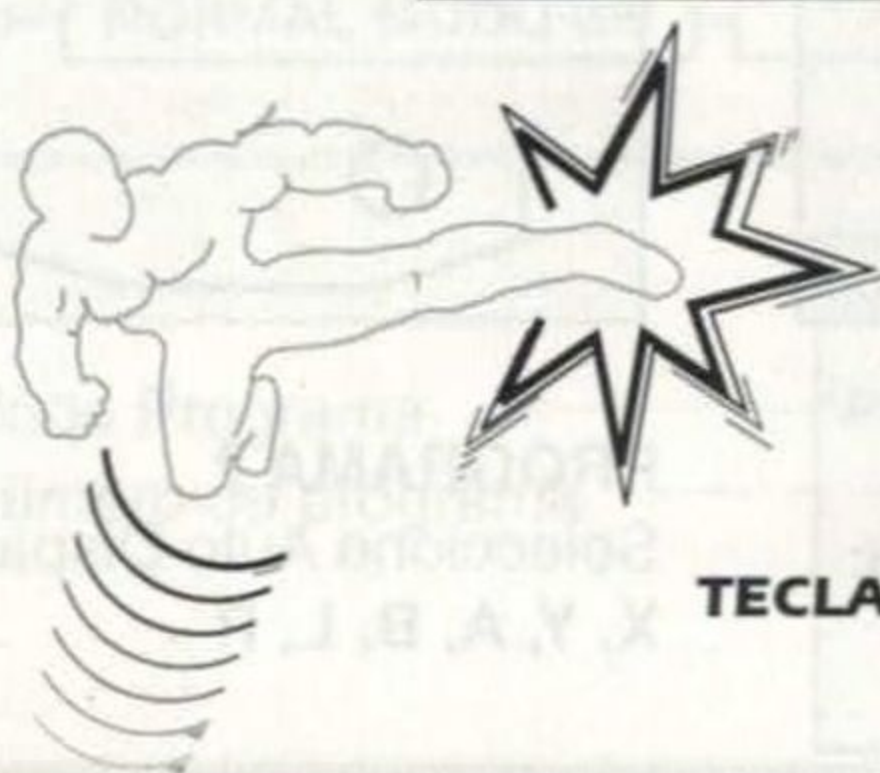
SET

E J E M P L O

Imagínese que usted desea grabar la siguiente acción en la Tecla de Acción 1 del PROG.1

SALTE HACIA ADELANTE Y DE PATADAS

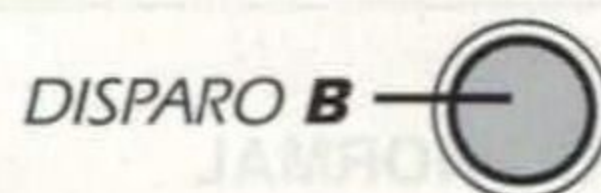
Imagínese que las teclas de función del juego son las siguientes:



TECLA DE DIRECCION

SALTAR

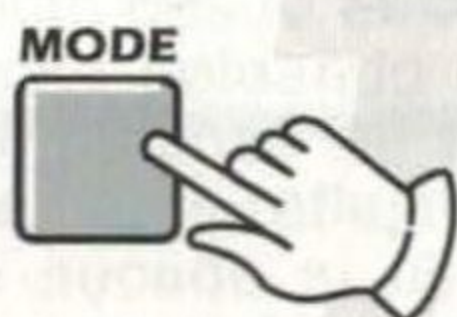
PATADA



MOVER HACIA ADELANTE

E J E M P L O

Seleccione Prog.1



Comenzar Aprender



Seleccione A1



Para Saltar



Mueve 45°



Presione Disparo B

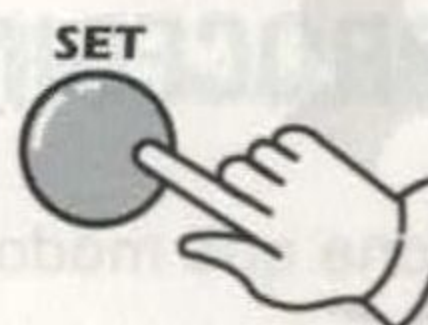
(Continúa sosteniendo el control)



DISPARO X



Presione SET para terminar



* Recuerde que su secuencia está siendo grabada en **TIEMPO REAL**, por lo tanto debe jugar correctamente o tratar nuevamente. Mire el monitor de su TV para ver si está consiguiendo la acción deseada a través de sus movimientos.

En lugar de programar una acción de secuencia, usted puede programar algunos botones de disparo adicionales para mejorar sus movimientos y ataques favoritos.

E J E M P L O

Grabe una sola tecla dentro de la Tecla de Acción para conseguir un botón más de disparo.

Presione el botón de disparo R en el paso 4

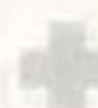
DISPARO R

A 2

A2 viene a ser botón de disparo R

Speichern Sie zwei oder mehr Anschlagtasten in eine Aktions-Taste. Betätigen Sie Schuss-Tasten A und L gleichzeitig, in Schritt 4.

DISPARO A





DISPARO L

A 2

A2 viene a ser botón de disparo A + botón de disparo L

ABANDONAR LA ACCION

Presione , luego el botón que usted quiere abandonar, luego  nuevamente. Usted también puede abandonar la acción de secuencia de la memoria grabando una nueva secuencia encima de ésta.

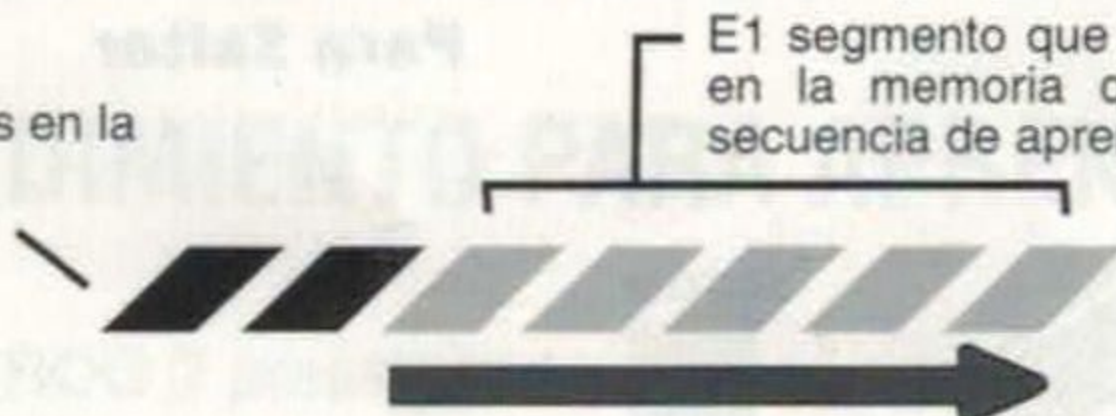
NOTA

INDICADOR DE MEMORIA

Muestra cuantos pasos en la memoria se han usado en proporción con los que quedan.

El segmento fijo indica el número de pasos en la memoria que han sido usados.

El segmento que se mueve muestra cuantos pasos en la memoria quedan al mismo tiempo que la secuencia de aprender esta prendida.




El mayor tiempo disponible entre cada paso mientras se graba es de 4.5 segundos, si ninguna de las teclas esta lista después del tiempo de intermedio, la secuencia de aprender automáticamente parara.

REPETIR ACCION DE SECUENCIAS

Usted puede repetir nuevamente cuantas veces desee cualquiera de sus movimientos preprogramados. Aqui se muestra como lograrlo:

PROCEDIMIENTO DE REPETIR EL JUEGO

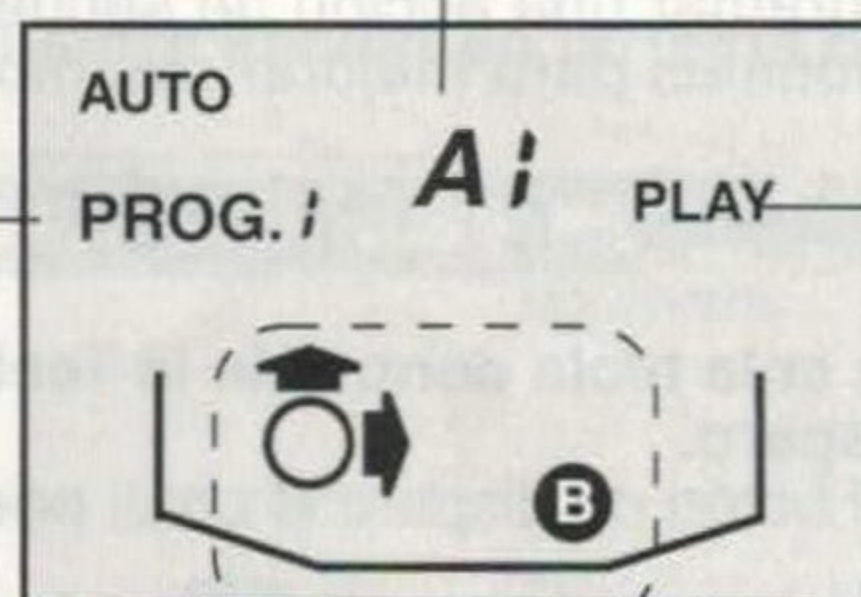
1. Seleccione que modo programa usted desea presionando .
2. Seleccione y presione la Tecla de Acción que usted desea repetir nuevamente.

Usted no tiene que presionar la Tecla de Acción hasta que la acción esta completa. Simplemente presione y suelte la Tecla de Acción y la acción se repetira automáticamente.



Programa para repetir

Tecla de Acción de Repetir



Muestra que esta repitiendo

Usted vera que el indicador de acción se mueve en secuencia en su pantalla LCD y al mismo tiempo vera la acción siendo ejecutada por los caracteres en su TV.

NOTA: Para cambiar de modos más rápido, sostenga el botón "MODE".

FUNCION DE REFLEJO

Los movimientos preprogramados han sido grabados suponiendo que usted esta peleando en el lado izquierdo. Sin embargo, la función de reflejo permite que estos movimientos sean "reflejados" para que produzcan el mismo efecto desde el lado derecho.

Si usted está peleando en el lado derecho, todo lo que tiene que hacer es empujar el palanca de control a la izquierda para que sus acciones sean automáticamente reflejadas.

Lo mismo sucede si usted a programado sus movimientos desde el lado derecho, si usted programa desde la derecha y luego pelea desde la izquierda, también tendra que empujar el palanca de control hacia la izquierda para reflejar sus acciones.

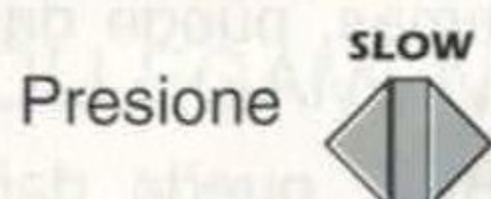
Por ejemplo, si usted graba desde el lado derecho una bola de fuego en el botón "A1", pero usted a saltado a la izquierda y pelea desde este lado usted puede conseguir la bola de fuego empujando el palanca de control a la izquierda y presionando "A1".

CAMARA LENTA

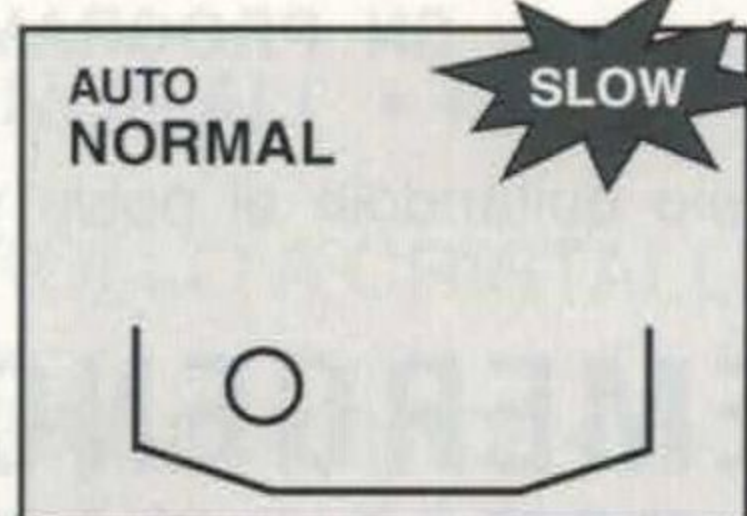
Camara lenta se usa para jugar el juego lentamente. Esta característica se puede usar en modo Normal y Modos de Programa. La acción lenta del juego no se puede grabar en la Tecla de Acción, y la acción de repetir no es válida durante la acción de camara lenta.

NOTA: Algunos juegos no utilizan está característica,

AJUSTAR CAMARA LENTA



(LENTO) para comenzar camara lenta.



— Este destellará a cinco velocidades diferentes lo cual representa cinco niveles de camara lenta

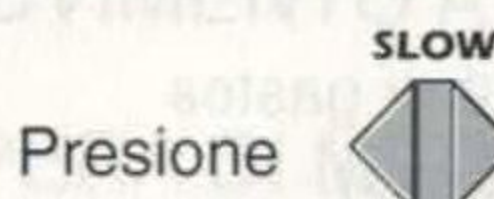
MODIFICACION DE VELOCIDAD

Presione una vez para aumentar un paso la velocidad.



Presione un vez para disminuir un paso la velocidad.

ABANDONAR CAMARA LENTA



(LENTO) para abandonar camara lenta.

INVESTIGACION DE PROBLEMAS

NO APARECE LCD

Conecte nuevamente el cable a su consola

PALANCA Y BOTONES DE DISPARO NO FUNCIONAN

Conecte nuevamente el cable a su consola

NO PUEDE REPETIR NUEVAMENTE SU ACCION PROGRAMA

Asegurese de que está en el correcto modo programa y esta presionando la tecla acción.

Asegurese de que no esta moviendo los direccinales o su palanca al mismo tiempo que está tratando de repetir su acción.

Asegurese de que su secuencia de acción no requiere muchos pasos que van a sobrepasar el espacio disponible en la memoria.

NO PUEDE RETROCEDER LAS MEMORIAS

La pila de emergencia se termino. Por favor para su referencia vea a continuación

ADVERTENCIA

- No aplique presión contra el monitor LCD, puede dañar la presentación .
- No lo guarde donde le de directamente la luz o en temperaturas extremas, puede dañar sus componentes.
- No derrame ningún líquido en o dentro de su **SN PROGRAMMABLE**, puede dañar sus componentes.
- Mantenga su **SN PROGRAMMABLE** limpio quitándole el polvo y mugre con un paño seco.

PILAS DE EMERGENCIA PARA LA MEMORIA

La pila de emergencia de la memoria de su **SN PROGRAMMABLE** tiene una vida efectiva de aproximadamente 2 año durante condiciones normales de operación. Tenga en cuenta que temperaturas extremas pueden disminuir la vida de sus pilas y por lo tanto perder memoria. Cuando a las pilas se les termina su capacidad de energía de almacenaje, usted debe reemplazar su pila por una nueva, aquí aparece como efectuarlo:

Regrese su palanca completa a STD Entertainment (USA) Inc.

110 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 21030 U.S.A.

Junto con un cheque o una orden de pago por \$12.00 para cubrir gastos de embarcamiento y manejo (Por favor permita 2-3 semanas).

INTRODUZIONE

Congratulazioni! Siete ora il fiero proprietario del joystick **QJ SN PROGRAMMABLE**. Il **SN PROGRAMMABLE** e' stato creato specialmente per la nuova generazione di giochi del Super NES che richiede da parte vostra di eseguire nuovi e differenti movimenti con il vostro joystick. Le funzioni programmabili del **SN PROGRAMMABLE** renderanno il gioco piu' facile e vi daranno la forza di combattere il nemico.

SN PROGRAMMABLE e' il joystick piu' avanzato nel mondo-usate i suoi poteri nel modo migliore.

C O N T E N U T O

1. PROGRAMMAZIONE E MOVIMENTI PREPROGRAMMATI	2
2. COLLEGAMENTO	3
3. COMPONENTI PRINCIPALI	3
4. PANNELLO CONTROLLO A CRISTALLI LIQUIDI	4
5. SCHERMO A CRISTALLI LIQUIDI	4
6. SELEZIONE PROGRAMMI	5
7. SELEZIONE AUTOFUOCO	7
8. PROGRAMMAZIONE SEQUENZA AZIONE	8
9. PLAYBACK SEQUENZA AZIONE	10
10. MOVIMENTO A RALLENTATORE	11
11. OPERA DI MEDIAZIONE	12
12. AVVERTENZA	12

PROGRAMMAZIONE E MOVIMENTI PREPROGRAMMATI

Il vostro **QJ SN PROGRAMMABLE** e' equipaggiato delle le ultime caratteristiche tecnologiche che vi assisteranno molto nel distruggere gli opposenti piu' difficoltosi!

In aggiunta all'autofuoco, movimento a rallentatore variabile, ad un joystick ad 8 direzioni, una base speciale a 8 pulsanti, una costruzione extra solida, abbiamo aggiunto la fantastica caratteristica della "Programmazione" e abbiamo gia' preprogrammato nel vostro joystick 29 movimenti speciali e un codice segreto per voi.

"Programmability" (Programmazione), vuol dire che potete "Programmare" una sequenza di multi-combinazioni in un solo pulsante sul vostro **SN PROGRAMMABLE**. Quindi, semplicemente premendo quel pulsante, potete attivare l'azione programmata ogni volta che volete.

Lo schema a pagina 5 descrive 18 movimenti principali per "Street Fighter II™" e 9 movimenti per "Fatal Fury" che sono preprogrammati nelle Chiavi d'Azione. Abbiamo inoltre programmato due movimenti molto potenti per SFII : Four Hit Flash Kici (Quattro Colpi Flash) per Guile e Hurricane (l'Uragano Combo) per Ken. La chiave del codice segreto vi dara' la possibilita' di scegliere un personaggio e farlo combattere contro se stesso in "Street Fighter II™". Tutte queste caratteristiche sono state preprogrammate nel vostro **SN PROGRAMMABLE** e non possono essere ne' cancellate ne' modificate.

In aggiunta, ci sono sei (6) spazi vuoti in piu' nel settore programmi per voi per creare e immagazzinare i vostri movimenti speciali. Il **SN PROGRAMMABLE** utilizza programmazione in TEMPO REALE. Questo vuol dire che registra i vostri movimenti in esatta sequenza e tempo come li attuate. E' capace di differenziare azioni in frazioni di secondo e quelle che richiedono un momento o due di attesa e le registrera' esattamente come le volete.

NOTA : Riferiremo spesso alla programmazione come "Imparare l'Azione".

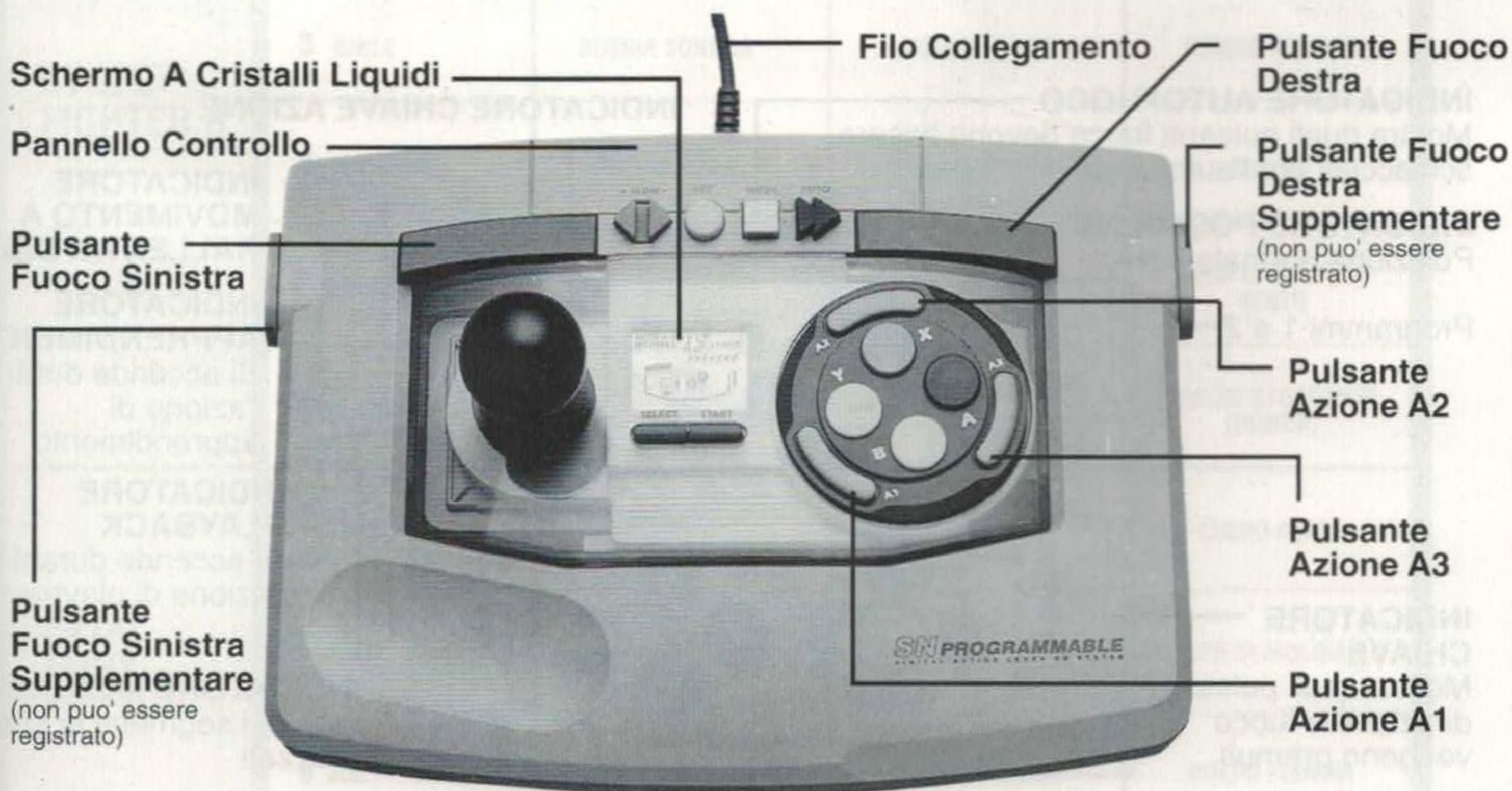
COLLEGAMENTO

Non collegate o disinserite il **SN PROGRAMMABLE** quando il **SUPER NES** e' acceso.

Inserire nella presa 1 o 2



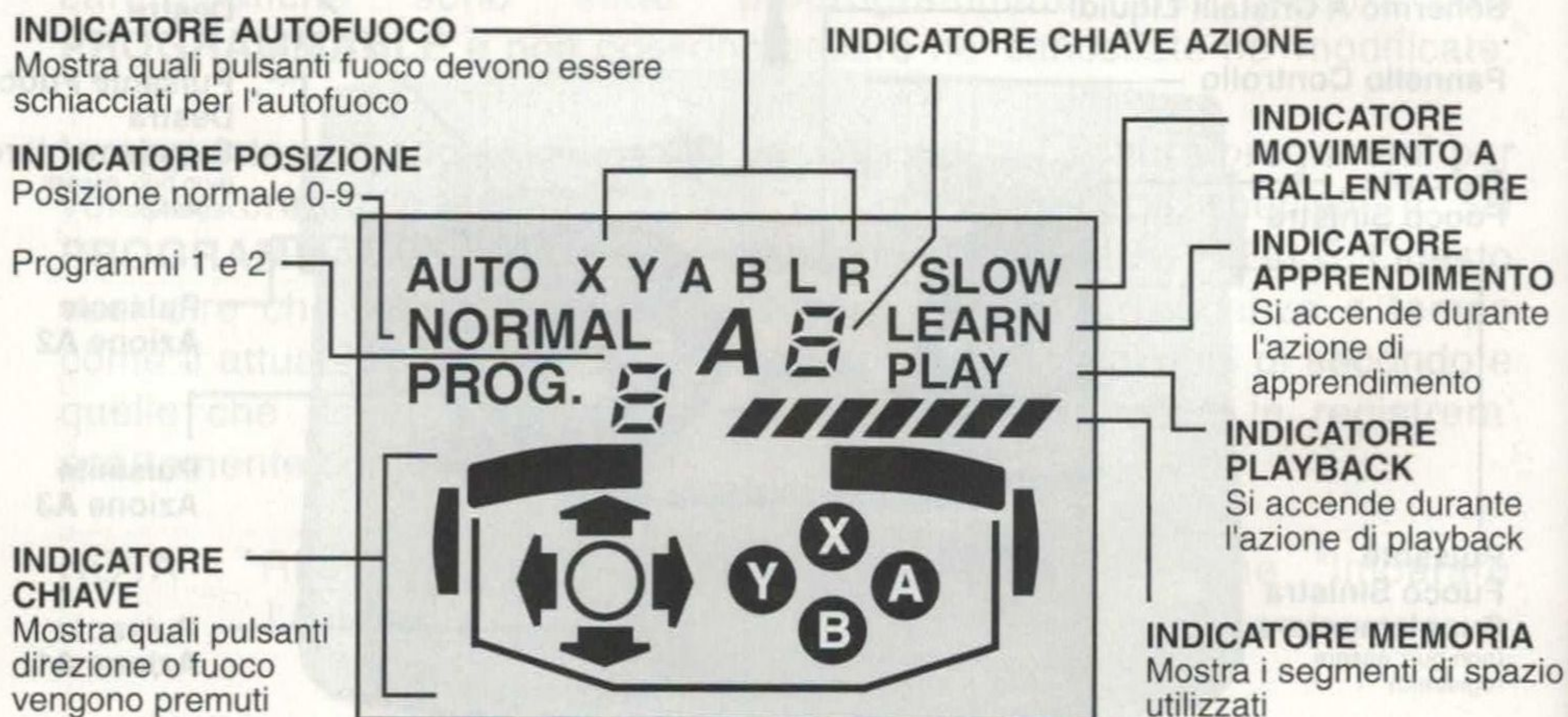
COMPONENTI PRINCIPALI



PANNELLO CONTROLLO A CRISTALLI LIQUIDI



SCHERMO A CRISTALLI LIQUIDI



SELEZIONE POSIZIONAMENTO

Il **SN PROGRAMMABLE** ha dodici differenti posizioni : **NORMALE 0-9, PROGRAMMA 1 e PROGRAMMA 2**. Potete cambiare posizione per utilizzare i differenti movimenti in qualsiasi momento.

POSIZIONI NORMALI

Il **SN PROGRAMMABLE** ha installate 10 posizioni. Da Normale 0 a Normale 9. In ogni posizione, sono state immagazzinate tre differenti multi-combinazioni nelle chiavi azione per voi. Questi movimenti non possono essere ne' modificati ne' cancellati.

Non potete programmare nessuna di queste combinazioni nelle posizioni Normali. Dovete utilizzare il Programma 1 o il Programma 2 se volete immagazzinarle.

GIOCO	POSIZIONE	A1	A2	A3
STREET FIGHTER II	NORMALE 0	* CODICE SEGRETO	QUATTRO COLPI FLASH (GUILLE)	URAGANO COMBO (KEN)
	1 KEN/RYU	COLPO DRAGO	PALLA DI FUOCO	COLPO URAGANO
	2 KEN/RYU	DOPPIO COLPO DRAGO	DOPPIO COLPO PALLA DI FUOCO COMBO	COLPO PALLA DI FUOCO
	3 GUILLE	BOMBA SONORA	COLPO FLASH	COMBO SONORO
	4 DHALSIM	FUOCO YOGA	FIAMMA YOGA	SILURO
	5 ZANGIEF/CHUN LI	CORDA ROTANTE	BATTIPALO ROTANTE	CHUN LI COLPO DI VENTO
	6 BLANKA/HONDA	(BLANKA/HONDA) ATTACCO ROTANTE	DOPPIO COLPO ROTEANTE COMBO (BLANKA)	LANCIO STORGENTE (HONDA)
FATAL FURY	7 TERRY	GIRAVITE	COLPO NAPALM	COLPO FLASH
	8 ANDY	COLPO ACROBATICO	COLPO DI GOMITO	COLPO DI MULINELLO
	9 JOE	COLPO CICLONE	COLPO PIETRA	COLPO FIAMMA

* CODICE SEGRETO

Il vostro **SN PROGRAMMABLE** contiene un codice segreto speciale per lo "Street Fighter II™" nel pulsante "A1" sulla posizione **Normal 0**. Il codice segreto vi darà la possibilità di selezionare un personaggio e farlo combattere contro se stesso. (Per esempio, potreste scegliere di essere Ryu e combattere contro Ryu).

Dovete attivare questo codice segreto premendo il pulsante A1 prima dello schermo "Capcom" appare sul vostro schermo TV. Saprete che il codice segreto è stato attivato quando avrete i seguenti :

1. Sentirete un suono speciale quando appare lo schermo "Capcom".
2. Il colore di fondo cambia in blu sullo schermo di "Street Fighter II".

POSIZIONE PROGRAMMA

Il **SN PROGRAMMABLE** ha impostate due posizioni programmi. In ciascuna posizione potete registrare e rivedere tre differenti movimenti multi combinazioni che sono immagazzinate nelle chiavi d'azione. Potete scambiare posizione durante il gioco per utilizzare al massimo le sei memorie spazio (tre in ciascuna posizione). Però, non perderete tutto ciò che avete programmato in memoria se disinserite il **SN PROGRAMMABLE** dalla console del gioco.

*Quando il **SN Programmable** è connesso alla console del gioco, lo schermo a cristalli liquidi apparirà come segue.*

Mancanza posizione e'
NORMAL

AUTO
NORMAL

SELEZIONE POSIZIONE

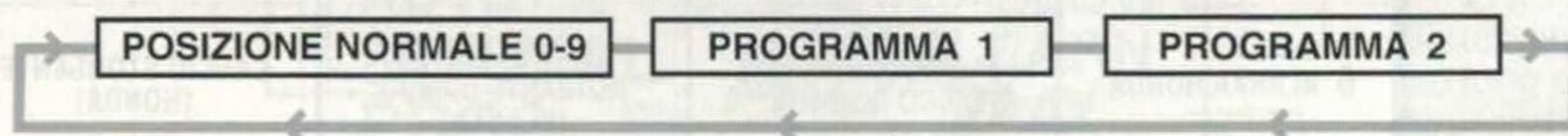
Per cambiare posizione, premere

MODE



ogni volta per cambiare su un'altra posizione.

SEQUENZA SCAMBIO POSIZIONE




Posizione Programma
Numero programma

AUTO
PROG. 1

SELEZIONE AUTOFUOCO

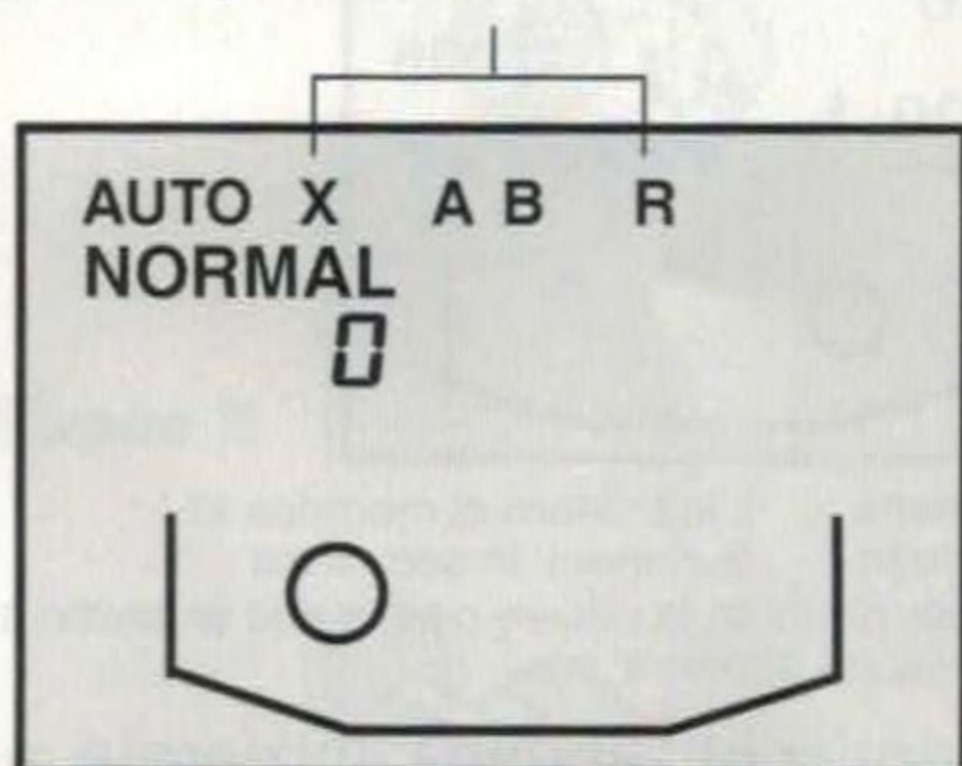
I cinque pulsanti fuoco (X, Y, A, B, L, R) possono essere impostati per l'autofuoco indipendentemente. Il metodo di posizionamento e' lo stesso in posizione NORMAL e PROGRAM.

POSIZIONAMENTO AUTOFUOCO


Premere e lasciare schiacciato  e quindi selezionare la scelta del pulsante fuoco per attivare la funzione Autofuoco.

E S E M P I O

Le lettere disposte sullo schermo rappresentano quali dei pulsanti sono impostati per l'autofuoco.



CANCELLAZIONE AUTOFUOCO

Premere e lasciare schiacciato  e quindi selezionare la scelta del pulsante fuoco per cancellare l'autofuoco.

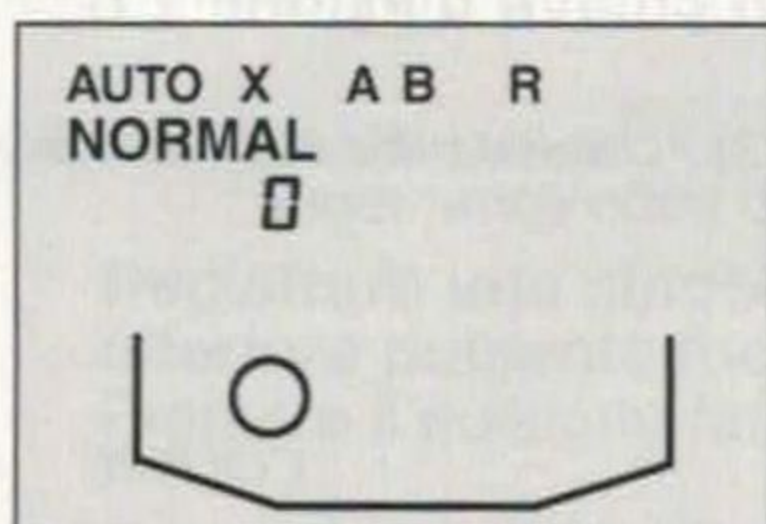
E S E M P I O

Per cancellare la funzione autofuoco del pulsante fuoco X, lasciare schiacciata la chiave AUTO e premere il pulsante X una volta. La lettera X sullo schermo scomparirà.

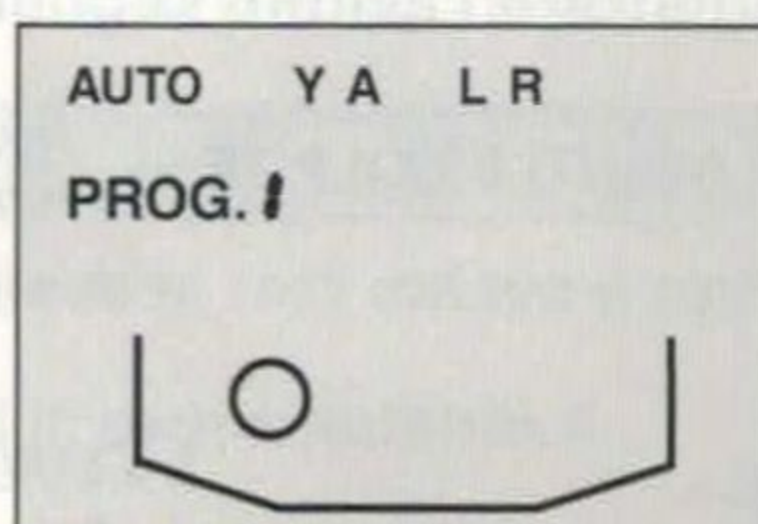


E S E M P I O

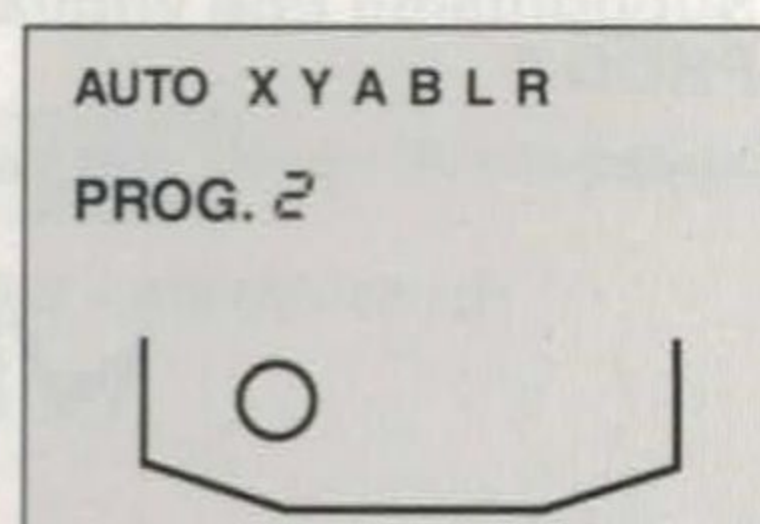
Potete avere diverse posizioni di Autofuoco in Normale 0-9, Programma 1 e Programma 2.



POSIZIONE NORMALE
Selezionare Autofuoco:
X, A, B, R



PROGRAMMA 1
Selezionare Autofuoco:
Y, A, L, R





PROGRAMMA 2
Selezionare Autofuoco:
X, Y, A, B, L, R

PROGRAMMAZIONE SEQUENZA AZIONI

Potete programmare la sequenza delle azioni nella posizione di programmazione (PROG.1 e PROG.2). Ciascuna posizione fermerà tre sequenze per playback. Potete scegliere di immagazzinare qualsiasi combinazione o direzione e pulsanti fuoco. Come detto prima, il **SN PROGRAMMABLE** utilizza la programmazione in tempi reali, così registrerà la vostra combinazione esattamente al momento in cui la compite.

PROCEDURA DI APPRENDIMENTO

1. Selezionare PROG. 1 o PROG. 2 premendo .

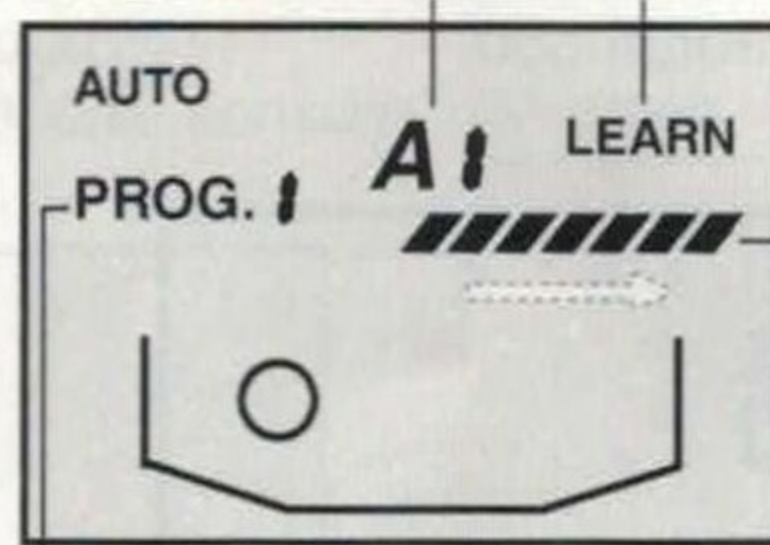
2. Premere  per iniziare l'apprendimento.

3. Selezionare la chiave d'azione (1,2,3) nella quale immagazzinare la sequenza.



Dopo aver selezionato la chiave d'azione, potete cambiare la chiave d'azione da voi scelta in qualsiasi altra chiave d'azione immettendo qualsiasi sequenza d'azione.

Chiave d'azione selezionata Mostra che l'apprendimento è iniziato




Programma selezionato

L'indicatore di memoria si illuminerà in sequenza

Una volta premuta la chiave d'azione lo schermo a cristalli liquidi apparirà così.

4. Inserire la sequenza. Il cronometraggio inizierà non appena inizierete a muovervi, quindi non esitate!

5. Premere  per concludere l'apprendimento. Se sono stati eseguiti i passi uno ad uno, l'apprendimento si fermerà automaticamente.

E S E M P I O

Supponiamo che vogliate registrare l'azione seguente in chiave d'azione 1 o PROG.1

SALTATE IN AVANTI E COLPITE

Assumendo che le chiavi di funzione nel gioco siano come segue:



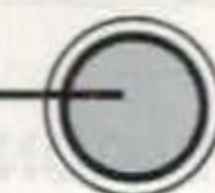
CLOCHE CONTROLLO

SALTARE



COLPIRE

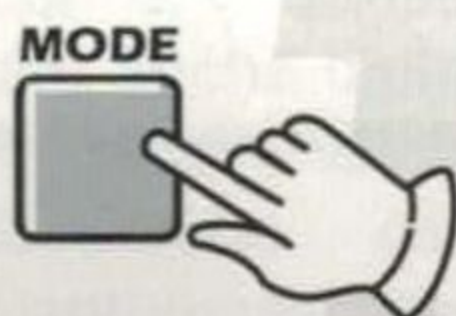
FUOCO **B**



MUOVERSI IN AVANTI

E S E M P I O

Selezionare Prog.1



Iniziare apprendimento



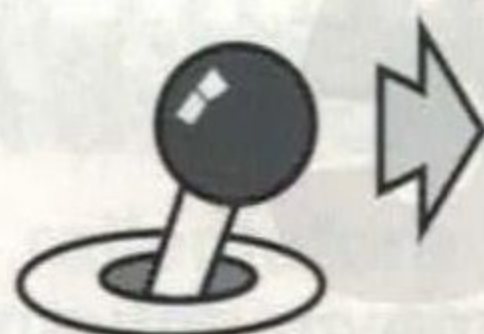
Selezionare A1



Immettere salto



Giro a 45 gradi



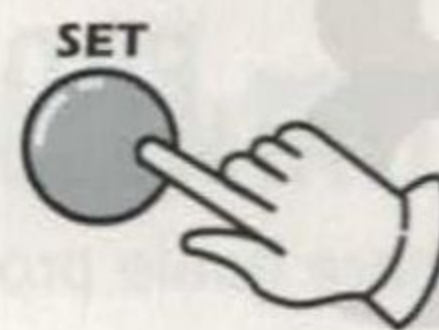
Premere Fuoco B (premendo costantemente il joystick)



Fuoco X



Premere SET per finire



* Ricordate che la vostra sequenza viene registrata in **TEMPO REALE**, quindi dovete eseguirla correttamente o altrimenti ricominciare. Controllate lo schermo TV per vedere se avete raggiunto l'azione desiderata durante i vostri movimenti.

Invece di programmare la una sequenza d'azione, potete programmare ulteriori pulsanti fuoco per migliorare i vostri movimenti e attacchi preferiti.

E S E M P I O

Registrare una singola chiave in una chiave d'azione per immettere un ulteriore pulsante fuoco.

Premere il pulsante fuoco **R** in procedimento 4.

FUOCO R



A 2

A2 diventa pulsante fuoco R

Registrare doppia chiave o piu' nella chiave d'azione.

Premere il pulsante fuoco A e L allo stesso tempo in procedimento 4

FUOCO A





FUOCO L



A 2

A2 diventa pulsante fuoco A + L

CANCELLATURA AZIONE

Premere  , quindi il pulsante che volete cancellare, quindi  di nuovo. Potete anche cancellare la sequenza azione dalla memoria registrandone una nuova.

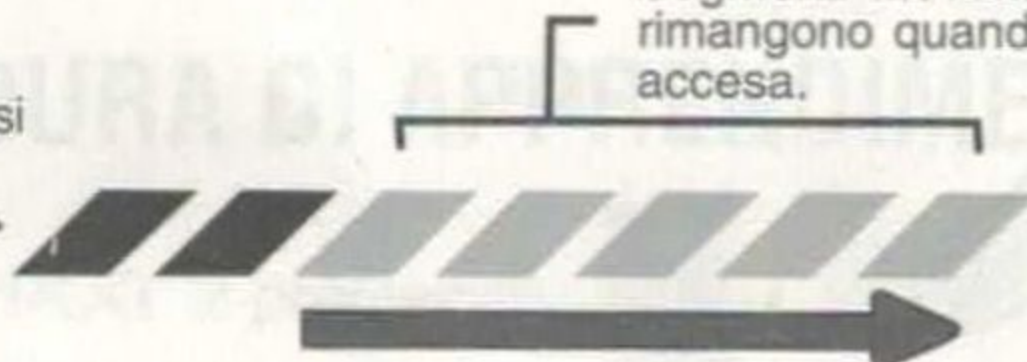
NOTA

INDICATORE MEMORIA

Mostra quanti passi sono utilizzati in memoria in proporzione a quanti ne rimangono.

Segmenti fissi indicano il numero di passi in memoria utilizzati.

Segmenti moventi indicano quanti passi in memoria rimangono quando la sequenza di apprendimento è accesa.




Il tempo massimo di intervallo disponibile tra ciascun passo in registrazione è di 4.5 secondi. Se nessuna delle chiavi è stata premuta dopo l'intervallo di tempo, la sequenza di apprendimento si fermerà automaticamente.

SEQUENZA AZIONE IN PLAYBACK

Potete ritornare su movimenti preprogrammati o movimenti speciali creati da voi stessi ogni volta che volete. Così è come si procede:

PROCEDURA PER PLAYBACK

1. Selezionare quale programma volete premendo .
2. Selezionare e premere la chiave d'azione che volete ripetere.

Non avete bisogno di tenere premuto la chiave d'azione fino a che l'azione è completata. Premete solamente e rilasciate la chiave d'azione e l'azione si ripeterà automaticamente.

Chiave d'azione in playback



Programma in playback



Indica quando l'azione del playback è in funzione

Vedrete che l'indicatore d'azione muove in sequenza sullo schermo a cristalli liquidi e allo stesso tempo vedrete l'azione del personaggio sulla TV.

NOTA : per cambiare posizioni rapidamente, premere il pulsante "MODE".

FUNZIONE SPECCHIO

I movimenti preprogrammati che sono stati registrati assumono che voi combattiate a partire dalla sinistra. Ad ogni modo, la funzione specchio vi dà la possibilità che questi movimenti vengano "specchiati" per produrre lo stesso effetto anche dalla parte destra.

Se state combattendo dalla parte destra, tutto ciò che dovete fare è premere la cloche controllo verso sinistra per avere le vostre azioni specchiate automaticamente.

Lo stesso è valido se avete programmato i vostri propri movimenti dalla parte destra. Se programmate dalla destra e poi combattete dalla sinistra, dovrete schiacciare la cloche controllo verso sinistra per avere azioni specchiate.


Per esempio, se avete registrato una palla di fuoco nel pulsante "A1" dalla parte destra, ma siete saltati verso sinistra e combattete dalla stessa parte, potete ad ogni modo avere la palla di fuoco premendo la cloche controllo verso sinistra e premendo "A1".

AZIONE A RALLENTATORE

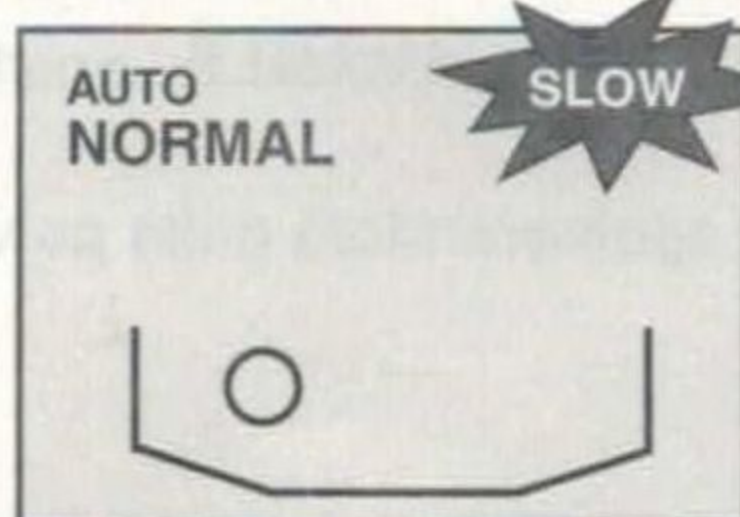
L'azione a rallentatore è utilizzata per rallentare il gioco. Questa caratteristica può essere usata nelle posizioni Normale e Programma. L'azione a rallentatore non può essere registrata nelle chiavi d'azione e l'azione di playback non è valida nel gioco durante l'azione a rallentatore.

NOTA : Alcuni giochi non presentano questa caratteristica.

IMPOSTAZIONE MOVIMENTO A RALLENTATORE

Premere 

per iniziare l'azione a rallentatore.



— Si illuminerà a cinque velocità differenti che rappresentano cinque livelli di movimento a rallentatore.


REGOLAZIONE VELOCITA'

Premere una volta per accrescere la velocità di un grado.



Premere una volta per diminuire la velocità di un grado.

CANCELLATURA MOVIMENTO A RALLENTATORE

Premere 

per cancellare il movimento a rallentatore.

PROBLEMI DI OPERATIVITA'

NO SCHERMO A CRISTALLI LIQUIDI

Riconnettere il filo alla console del gioco

PULSANTI FUOCO E JOYSTICK NON FUNZIONANO

Riconnettere il filo alla console del gioco

NON RIUSCITE A PROGRAMMARE LE VOSTRE AZIONI IN PLAYBACK

Controllare che siate impostati nel programma giusto e che premiate le chiavi d'azione giuste.

Assicuratevi che non muoviate i pulsanti direzionali del vostro joystick mentre ripetete l'azione in playback.

Assicuratevi che la vostra sequenza d'azione non richiede troppi passi e che lo spazio memoria disponibile non sia riempito completamente.

NON RIESCE AD AVERE MEMORIE IN RISERVA

Batteria di riserva e' esaurita. Per favore fare riferimento in fondo.

AVVERTENZE

- Non porre pressione sullo schermo a cristalli liquidi, altrimenti puo' danneggiare la visione.
- Non lasciare a diretto contatto con raggi solari o ad alte temperature, poiche' potrebbe danneggiare il contenuto.
- Non versare nessun liquido sul **SN PROGRAMMABLE**, poiche' potrebbe danneggiare il contenuto.
- Tenere il **SN PROGRAMMABLE** pulito spolverandolo dalla polvere o dalla sporcizia con un panno pulito.

BATTERIA RISERVA MEMORIA

La batteria riserva memoria nel vostro **SN Programmable** ha una durata di circa due anni in condizioni di impiego normali. Notare che sbalzi di temperatura notevoli possono accorciare la durata della batteria e causare perdite di memoria. Quando la batteria e' esaurita di capacita' di immagazzinaggio energia, dovrete cambiarla con una nuova e qui di seguito le istruzioni:

Spedire l'intero joystick a: STD Entertainment (USA) Inc.
at 110 Lakefront Drive • Hunt Valley, MD 21030 U.S.A.

Insieme ad un assegno del valore di US\$12.00 per coprire spese di spedizione e trattamento (Per favore consentire 2-3 settimane di tempo).

ALL TERMS AND CHARACTERS ASSOCIATED WITH " STREET FIGHTER II "™
WERE ORIGINATED BY CAPCOM USA."

" STREET FIGHTER II™ " IS A TRADEMARK OF CAPCOM USA.

" FATAL FURY " IS A TRADEMARK OF TAKARA AMUSEMENT CO., LTD.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE REGISTERED TRADEMARKS
OF NINTENDO OF AMERICA INC. AND NINTENDO CO., LTD.



BY

